

icromanía

AÑO XV – TERCERA ÉPOCA – Número 56 · www.hobbypress.es/MICROMANIA



795 PTAS/4,77€

AVANCE ESPECIAL

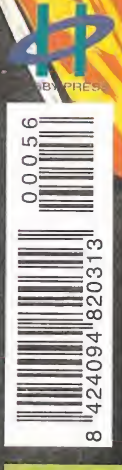
Space Clash

El software español contraataca

PATAS ARRIBA

La Amenaza Fantasma

Todas las claves para vencer al lado oscuro



REPORTAJES

Los nuevos bombazos de

Activision, LucasArts y Red Storm

PREVIEW

Command & Conquer

Tiberian Sun

El juego más esperado de Westwood Studios

RALLY CHAMPIONSHIP

El rey de los rallies ya está aquí

Micromanía

Sólo para adictos

Directora
Cristina M. Fernández

Director de Arte
Jesús Caldeiro

Diseño y Autoedición
Elena Jaramillo, Roberto Cela

Filmación
Constantino Fernández, Enrique García

Redactor Jefe
Francisco Delgado

Redacción
Gonzalo Torralba, Carlos F. Mateos, Santiago Tejedor
Francisco J. Gutiérrez (Internacional)

On Line
Lina Álvarez, Luis A. González,
David E. García,
Eva García

CD-ROM
Pablo Aguilar, Rafael Tarancón

Secretaria de Redacción
Laura González

Corresponsal
Derek de la Fuente (U.K.)

Colaboradores
Fernando Herrera, Carmelo Sánchez,
Juan Antonio Pascual, Santiago Erice,
Rafael Rueda, Ventura y Nieto,
Guillermo de Cárcer, Enrique Bellón,
Cristina Plata, Moisés Sánchez,
Anselmo Trejo, Jonathan Dombriz

Edita
HOBBY PRESS, S.A.

Director General
Karsten Otto

Subdirectores Generales
Rodolfo de la Cruz
Domingo Gómez
Amalio Gómez
Tito Klein

DEPARTAMENTO DE PUBLICIDAD
Directora Comercial
Mamen Perera

MADRID: **María José Olmedo**, Jefa de Publicidad
<mjolmedo@hobbypress.es>
Diana Chicot, Coordinadora de Publicidad
<dchicot@hobbypress.es>
Calle Ciruelos, 4 - 28700
San Sebastián de los Reyes
Tel. 902 11 13 15 - Fax. 902 11 86 32
NORTE: **María Luisa Merino**
Amesti, 6 - 4º - 48990 Algorta - Vizcaya
Tel. 94 460 69 71 - Fax 94 460 66 36
CATALUÑA/BALEARES: **Juan Carlos Baena**
<jcbaena@hobbypress.es>
Numancia 185 - 4º - 08034 Barcelona
Tel. 93 280 43 34 - Fax 93 205 57 66
LEVANTE: **Federico Aurell**
Transits, 2 - 2º a - 46002 Valencia
Tel. 96 352 60 90 - Fax 96 352 58 05
ANDALUCÍA: **Rafael Marín Montilla**
Murillo, 6 - 41800
San Lúcar la Mayor - Sevilla
Tel. 95 570 00 32 - Fax 95 570 31 18

Coordinación de Producción
Lola Blanco

Sistemas
Javier del Val

Fotografía
Pablo Abollado

Redacción y Suscripciones
C/ De los Ciruelos, nº 4
San Sebastián de los Reyes 28700 (Madrid)
Tel. Redacción: 902 11 13 15
Tel. Suscripciones: 902 12 03 41/42

Distribución **DISPAÑA, S.L. S. en C.**
Tel.: 91 417 95 30

Impresión: **Altamira**
Ctra. Barcelona, Km. 11,200
28022 Madrid Tel.: 91 747 33 33

Transporte: **Boyaca**
Tel.: 91 747 88 00

Esta publicación es miembro de la Asociación de Revistas de Información.

Depósito legal. M-15.436-1985

Esta Revista se imprime en Papel Ecológico Blanqueado sin cloro.

HOBBY PRESS es una empresa del grupo AXEL SPRINGER



Circulación controlada por



sumario

editorial

El regreso

El regreso de las vacaciones siempre es un duro momento. Tras unos días de asueto olvidándonos del stress habitual del trabajo o los estudios, y de holgazanear tumbados en la arena de la playa, la obligación nos reclama y tras renegar durante varios días de lo dura que es la vida, nos ponemos manos a la obra para que la vuelta a la rutina habitual se haga lo más llevadera posible. Sin embargo, decir adiós a las vacaciones no implica, necesariamente, el olvidarse de la diversión. Muy al contrario, durante los próximos meses y hasta final de año, comenzando con la rutina postveraniega, se espera una revitalización –que ya iba siendo necesaria– del mercado de videojuegos, al menos en lo tocante a España. Por un lado, nos encontramos con la esperada llegada de Dreamcast el día 23 de Septiembre, acontecimiento de suficiente importancia como para que Micromanía haya prestado una atención especial a todo lo que rodea a la nueva consola de Sega, abanderada de una vanguardia tecnológica que, de aquí a un par de años, se va a convertir en el estándar de la industria, con la publicación de un suplemento especial en el que podéis encontrar la información más necesaria sobre juegos, tecnología y periféricos.
Por otro, una de las épocas más fuertes del año comenzará para el videojuego, con el pistoletazo de salida de la próxima edición del ECTS, que se celebra en Londres entre el 5 y el 7 de Septiembre, y en la que se espera que de comienzo la llegada de novedades importantes. Como es sabido en esta industria, nunca hay nada seguro, y nadie nos dice que esos famosos retrasos en la aparición de nuevos títulos no vayan a imponerse finalmente a cualquier previsión inicial. Pero, cuando menos, algo empieza a moverse tras el parón veraniego.
Nunca es agradable dejar el descanso estival, pero si ello significa que, además de retomar el trabajo y/o los estudios, los aficionados a los juegos volveremos a ver los estantes de las tiendas repletos de novedades, como se suele decir, no hay mal que por bien no venga.

La Redacción

Violencia callejera



DMA y Take 2 han distribuido las primeras imágenes de lo que será «Grand Theft Auto 2», presentado en la pasada edición del E3, y que pretende renovar el éxito conseguido por su antecesor, a nivel mundial. La nueva producción de DMA pretende mantener las líneas maestras del título original, aunque ha sufrido una renovación profunda en el apartado tecnológico.

«GTA 2» hace un uso extensivo de las tarjetas 3D de última generación, necesario para la inmensa parafernalia de efectos visuales de que hace gala. Además, el incremento de las unidades visibles en pantalla de manera simultánea –varias decenas– obliga a una capacidad de proceso más que considerable por la CPU, lo que hace la aceleración por hardware una obligación para el correcto funcionamiento del juego. La mecánica del mismo y el nivel de "violencia" callejera no desmerecen en absoluto a su predecesor, y de nuevo la mafia nos espera con los brazos abiertos para encargarnos trabajitos cuanto más sucios y más duros, mejor. Un título que realmente promete.






Vuelve el héroe






La presentación oficial –ferias del videojuego excluidas– de «Rayman 2», la esperada y ambiciosa producción de UBI Soft, tuvo lugar hace escasas semanas en París. Michel Ancel y el grueso del equipo de diseño y desarrollo del juego, presentaron a la prensa especializada europea las primeras versiones realmente jugables del título en PC y Nintendo 64 –estando casi confirmada la versión Dreamcast–. «Rayman 2» ofreció todo lo que de él se esperaba: un inteligente diseño de niveles, un alto grado de jugabilidad, un preciosismo estético incomparable, aventura y acción a raudales y una tecnología que resulta bastante más sofisticada de lo que el juego puede aparentar, a primera vista. Sin embargo, aún quedan numerosos interrogantes por contestar en «Rayman 2». El mastodóntico mundo creado por Ancel y su equipo fue mostrado tan sólo en una pequeña parte. Los casi cuatro años de trabajo invertidos en «Rayman 2» aún no han sido desvelados en toda su plenitud y, hasta que no sea así, resulta difícil saber si la gran cantidad de mundos que el juego posee serán capaces de justificar ese enorme esfuerzo, una vez contemplados los más mínimos detalles. De momento, aún tendremos que esperar hasta finales de año.






Vuelo libre




La última versión del popular simulador de vuelo de Microsoft, «Flight Simulator 2000», está cada vez más cerca. Los responsables del producto han estado en permanente contacto con diversos fabricantes líderes de la aviación mundial, pilotos e instructores de vuelo, así como compañías encargadas de aportar datos técnicos sobre los aeroplanos, para hacer la versión profesional –existirán dos versiones del juego– de «Flight Simulator 2000» la aproximación más real al vuelo auténtico que se pueda encontrar en un PC. La versión profesional del programa incluye todo tipo de aeroplanos, desde avionetas ligeras como la Cessna 182S, hasta aviones comerciales como el Boeing 777-300.

También se pueden encontrar auténticos "monstruos", como el Concorde, o helicópteros, como el Bell 206B JetRanger III, convirtiéndose así, además, en uno de los productos más completos imaginables.

Un sucesor de lujo




Codemasters ha comenzado a distribuir las primeras imágenes, de manera oficial, del esperado sucesor de su impresionante «Colin McRae Rally». Esta nueva entrega de uno de los mejores títulos de carreras que se han podido ver en mucho tiempo, y quizás el producto, de momento, más realista en cuestión de simulación de rallies, tendrá como modelo estrella el nuevo Focus de competición, en el que la compañía ha basado gran parte del trabajo que está llevando a cabo en esta producción.

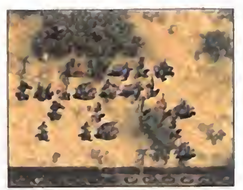
«Colin McRae Rally 2» aún no posee una fecha definitiva de lanzamiento, y se espera que su desarrollo aún se alargue durante bastantes meses, pero las primeras escenas del juego –que se lanzará en PC y PlayStation– ofrecen una calidad exquisita en cuestión gráfica, esperándose que se haya mejorado la ya impresionante jugabilidad, así como las múltiples y variadas opciones de juego, convirtiéndose en un sucesor verdaderamente de lujo de un juego excelente.




Más estrategia, más fantasía




Nueva entrega de una de las series de estrategia mas populares de los últimos tiempos, «Rites of War» es también un paso más adelante en el camino –que parece inevitable– a los entornos 3D. Aunque el título realmente cimenta su engine gráfico en un entorno pseudo 3D, el diseño de personajes y escenarios es mucho más flexible y abierto que en «Chaos Gate». Las estribaciones del terreno van presentando cada vez más y más importancia, y las unidades se muestran con una mayor sofisticación. La capacidad tecnológica experimenta una mejora sustancial, aunque es en el apartado de opciones y jugabilidad donde «Rites of War» pretende superar todo lo mostrado hasta el momento por la serie «Warhammer». Aunque hasta no se ha podido contemplar demasiado de lo que sería una versión final aproximada del juego, promete, y mucho.

El deporte del año 2000

E.A. Sports congregó durante la primera semana de agosto a los máximos representantes de la prensa especializada europea en Vancouver a fin de dar a conocer tanto las instalaciones donde trabaja el equipo programador, como las nuevas ediciones los títulos deportivos que, durante tantos años, han venido ofreciéndonos a los aficionados a este género, tanto entre usuarios de consola, como de ordenador.
Durante los siete días fuimos partícipes de la creación de «FIFA 2000», «NHL 2000», «NBA Live 2000» y «Kings of Knockout 2000», pudiendo ver cómo llevan a cabo la técnica del Motion Capture, cómo gestionan la I. A., el apartado sonoro que comprenden la banda sonora y los comentarios y cómo desarrollan las escenas animadas. Las diferencias entre las versiones anteriores y éstas, son, como poco, sorprendentes. Aunque parecía que era muy difícil que mejorasen lo que parecía inmejorable, E.A. Sports nos ha demostrado que no era así, que aún es posible llevar los límites un poco más allá. Donde más notamos las diferencias fue sobretodo en los personajes, mucho más complejos en cuanto a detalles, con el doble de polígonos por lo menos y unas texturas más trabajadas. El juego por Internet también va a cobrar importancia relevante en estos nuevos lanzamientos, pues E.A. Sports va a poner unos servidores a disposición de los jugadores para que puedan disputar los más reñidos partidos a través de la red de redes. En meses posteriores os adelantaremos más información acerca de estos grandiosos y esperados títulos y es que, una vez más, E.A. Sports nos demuestra que está en juego.













Diversión y premios

Desde el pasado día 23 de Agosto, y hasta el próximo 25 de Septiembre, Acclaim España organiza un concurso a nivel nacional, con la colaboración de la cadena de tiendas Centro Mail –más de 70 centros en todo el territorio español–, para promocionar el divertidísimo «Re-Volt».
Cualquiera de vosotros que esté interesado en participar, tan sólo tiene que ir a su Centro Mail más cercano, y competir en una trepidante carrera. Entre todos los ganadores se sortearán coches de radio control, con todo el equipamiento necesario para competir en torneos de todo tipo.
Los vencedores de cada centro en particular, además, serán obsequiados con juegos, camisetas y modelos a escala de coches de RC.



Cambio de estrategia



El acuerdo por el que Mindscape llegó con Atomic Games, para la publicación y distribución futura de los nuevos juegos de la serie «Close Combat», ya comienza a dar sus frutos. «Close Combat IV» está cada vez más cerca, con la perspectiva de convertirse en el más completo y el mejor de todos los títulos de la serie que, hasta este momento, venían siendo distribuidos, a nivel mundial, por Microsoft. Según declaraciones de Keith Zalaboui, fundador de Atomic Games, "parecía inevitable que un acuerdo como el de Atomic con Mindscape se produjera, tarde o temprano. La serie de juegos de SSI, por ejemplo, es una de las más respetadas en el género de la estrategia y los "wargames"."
Algunas de las características de esta nueva entrega de «Close Combat» consistirán, por ejemplo, en animaciones en los mapas, y efectos atmosféricos que incidirán en el transcurso de la acción, como niebla, lluvia o nieve.

A toda velocidad

Guillemot y Ferrari han llegado a un acuerdo por el que el próximo otoño aparecerá en el mercado uun nuevo periférico que la marca del cavallino rampante pondrá su logo sobre un volante para PC y consolas, destinado a llevar al límite las sensaciones de realismo en los juegos de conducción. "Las principales razones que nos han llevado a trabajar con Guillemot", afirma Alessandro Furfaro, Director General de Ferrari Idea, "han sido su liderazgo y experiencia en el terreno de los accesorios para juegos. Los amantes de las carreras de coches y los fans de Ferrari vivirán una nueva y emocionante experiencia gracias a este acuerdo". Guillemot y Ferrari trabajarán juntos en el diseño de futuros accesorios, además de este volante, que proporcionen al usuario la mejor y más realista experiencia en cualquier juego de competición automovilística.





Guillemot

Vida artificial en tu ordenador



Cyberlife y Mindscape anunciaron hace poco, de manera oficial, el desarrollo de la tercera entrega de la serie «Creatures», que pretende dar un nuevo paso en la evolución de la IA en el terreno del videojuego. Más que de IA, deberíamos hablar de Vida Artificial puesto que «Creatures 3», al igual que sus predecesores, pretende ir más allá de la simple recreación de un comportamiento, utilizando un entorno "vivo" y con el que los personajes del juego puedan entrar en completa interacción, desarrollando de forma total su personalidad y costumbres, así como sus sistemas vitales. El juego aparecerá además con una serie inicial de personajes ya definidos, una familia de Norns con una educación básica, preparados para emparentar y reproducirse, ofreciendo una más rápida oferta de las posibilidades del juego a los usuarios menos experimentados. Otra de las novedades de «Creatures 3» serán las habilidades que podrán desarrollar los Norns para construir máquinas, y una serie de experimentos "tecnológicos" que estas pequeñas criaturas serán capaces de llevar a cabo.

Tecnología revolucionaria

3dfx anunció a mediados de Agosto el desarrollo de una nueva tecnología que incorporará a una nueva gama de productos actualmente en desarrollo, que afecta a todo tipo de efectos cinemáticos en tiempo real. La tecnología T Buffer, intenta mejorar el realismo visual de los gráficos, de manera muy similar a los efectos que se consiguen en estaciones de trabajo profesionales para la creación de efectos especiales en producciones cinematográficas. El uso de un antialising real, profundidad de campo, efectos de blur, etc. son sólo algunos de los más relevantes que se pueden conseguir con el T Buffer, que acelera, además, las velocidades de relleno de texturas, y combina con la geometría acelerada y la tecnología d eiluminación SSE del Pentium III.

Según Gary Tarolli, responsable técnico de 3dfx, "los usuarios ya no están satisfechos con los perfiles agudos y rugosos, y los efectos de movimiento faltos de realismo de las aceleradoras 3D actuales". Ahora se podrán percibir imágenes de realismo casi fotográfico reproducidas en tiempo real. Al distribuir esta tecnología a un precio asequible, pronto surgirá una nueva generación de aplicaciones interactivas 3D en tiempo real. Algunas de las primeras imágenes de las demos de aplicación del T Buffer en ciertas escenas preparadas al efecto, muestran una calidad realmente sobresaliente.





El atletismo como nunca lo viviste

Al cierre de esta edición de Micromanía, recibimos en nuestra redacción las primeras imágenes que Dinamic Multimedia ha comenzado a distribuir de un título deportivo que se vendrá a sumar a su esperado «PC Fútbol 2000», y cuyo aspecto resulta completamente espectacular.

«PC Atletismo» afronta multitud de pruebas atléticas entre las que se pueden encontrar velocidad (100m, 200m, 400m, 110 vallas y 400 vallas), distancia (800m, 1 500m, 3 obstáculos y 5 000), salto (longitud, altura, triple salto y pértiga) y lanzamiento (disco, jabalina, martillo y peso), en un entorno completamente 3D, y con una calidad gráfica como la que aquí podéis contemplar, amén de un diseño de interfaz verdaderamente revolucionario. Aquellos títulos deportivos en que los teclados se quedaban para el arrastre, tras horas de intenso golpeteo a las teclas. El equipo de desarrollo encargado de «PC Atletismo» ha ideado un interfaz mediante el que con sólo el uso del ratón, y un sistema de mantenimiento del ritmo de pulsación de los botones en el momento en que un indicador nos lo marque, llevaremos a nuestro atleta hasta la velocidad que deseemos.

El sistema de animaciones es otra de las innovaciones que Dinamic ha ideado para «PC Atletismo», intentando conseguir el máximo realismo jamás contemplado en un título deportivo. En definitiva, un juego completamente distinto a cualquier otra producción del género antes vista, y enormemente atractivo.









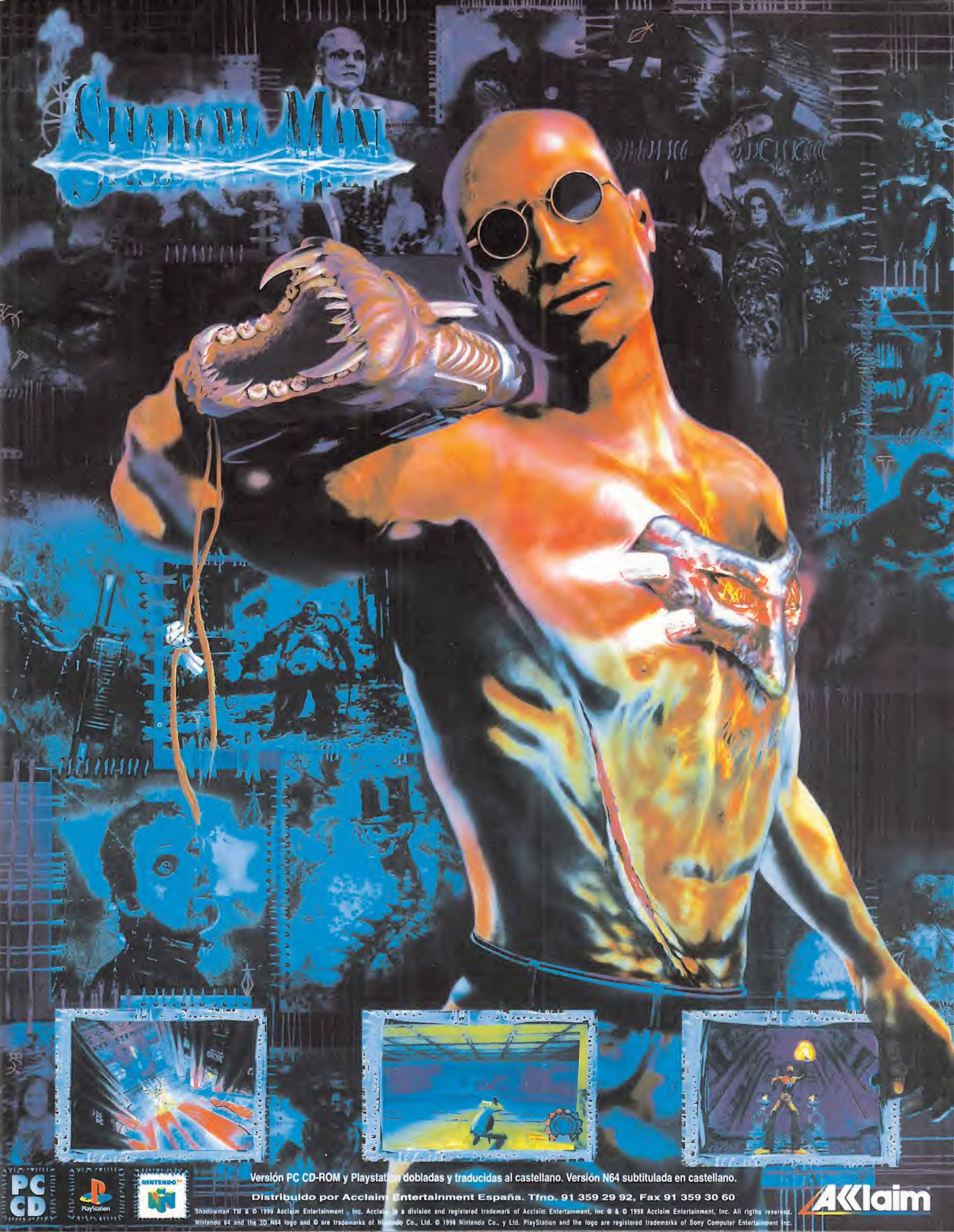
Flash

Alias/Wavefront ha lanzado una nueva versión de Maya, orientada hacia profesionales del diseño y la imagen sintética, con una intención muy marcada hacia el sector de los videojuegos, gracias a nuevas herramientas, como un API mejorado para la gestión de polígonos por software, pretendiendo colocar al producto en el mundo del desarrollo de juegos a la misma altura que ya tiene en la industria cinematográfica.

Nihilistic Software, que actualmente se encuentra desarrollando el inminente «Vampire. The Masquerade», asegura que el guión para una continuación de este título está ya en desarrollo, a la que consideran como una producción "inevitable". Además, Ray Gresko, presidente de la compañía, asegura que es muy posible que veamos el juego en versiones Dreamcast y/o PlayStation 2.

Square Soft ha anunciado parte del elenco de actores que pondrán voz a los personajes de su película de animación por imagen sintética, que se estrenará el próximo año 2 000. Según parece, los chicos de Square tienen como objetivo el mercado americano, pues la versión original de la película se grabará en inglés para luego ser doblada al japonés. Algunos de los nombres relacionados con el proyecto son Alec Baldwin, Ving Rhames, James Woods, Ming-Na Wen, Donald Sutherland, Steve Buscemi y Peri Gilpen.

Nintendo ha anunciado que está desarrollando un sistema de descarga de juegos por satélite, mediante teléfonos móviles, que permitirán a los usuarios de Game Boy conectar su móvil a la consola portátil, para jugar y descargar software en todo momento y lugar.


Shadow Man
PC CD
PlayStation
NINTENDO 64
Versión PC CD-ROM y Playstation dobladas y traducidas al castellano. Versión N64 subtitulada en castellano.
Distribuido por Acclaim Entertainment España. Tfno. 91 359 29 92, Fax 91 359 30 60
Acclaim
Shadowman TM & © 1998 Acclaim Entertainment, Inc. Acclaim is a division and registered trademark of Acclaim Entertainment, Inc ® & © 1998 Acclaim Entertainment, Inc. All rigths reserved.
Nintendo 64 and the 3D N64 logo and © are trademarks of Nintendo Co., Ltd. © 1998 Nintendo Co., y Ltd. PlayStation and the logo are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc.

Expansión por el **Universo:** Imperium Galactica II

GT Interactive presentó, el día 26 del Julio, «Imperium Galactica II», un juego de estrategia que en esta segunda entrega viene basado en una base tridimensional y un completo rediseño que poco tiene que ver con el título original. En el programa podrá optarse por controlar una de varias civilizaciones entre ellas la humana que componen el panorama galáctico dentro de una línea argumental compleja que se apoyará en unas escenas cinemáticas tan espectaculares que incluso superan la calidad visual de muchos films ambientados en el espacio exterior. El juego tratará nuevos temas y conceptos jamás contemplados en un título con la estrategia sobre un fondo intergaláctico y pondrá un especial énfasis en el apartado de la diplomacia y el comercio con la posibilidad de establecer alianzas de civilizaciones lo que promete por sí solo un gran abanico de posibilidades para el programa en modo multijugador a través de Internet. La temática es obvia, expandir una cultura por nuevos territorios a conquistar, explorando y colonizando planetas que luego deberán defenderse de amenazas alienígenas. En este sentido, tanto las batallas espaciales como las que se llevarán a cabo en el territorio de un planeta tendrán un interfaz específico en el que puedan controlarse tanto las tácticas de cada unidad como las formaciones y el uso del armamento.

El programa tendrá, aparte de lo mencionado, interesantes características que van más allá de la estrategia 3D, como son la posibilidad de investigar y desarrollar nuevas naves y armamento, pudiendo modificar el diseño del incontable número de éstas entre cazas y naves capitales de que dispone cada civilización, según las necesidades del momento. De este modo la tecnología del ejército será personalizada por el jugador.

Existen más de 150 posibilidades de invención a descubrir y desarrollar. Los gráficos dentro del juego son también muy buenos sobre todo en las batallas en el espacio exterior y en los planetas pese a no ser muy variado podremos diferenciar entre 100 distintos.

«Imperium Galactica II» es, sobre todo, una historia épica futurista con la estrategia de combate como componente principal que tiene sobre todo un marcado aspecto emotivo y dramático en su historia, que condicionará el desenlace del juego.

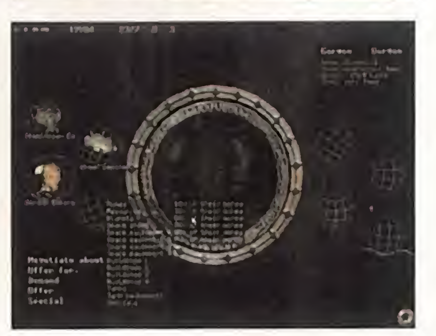
El interés de sus diversas posibilidades de juego como complemento lo convertirán en un título al que habrá que prestar atención. Su lanzamiento está fijado para este mismo mes de Septiembre.



















Explorar

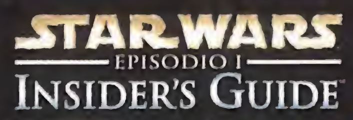
Todos los secretos de

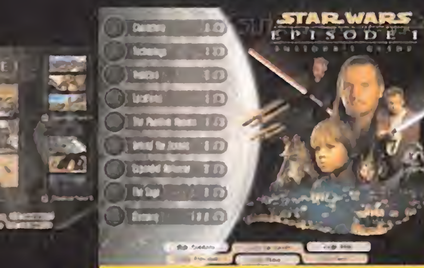
Star Wars™: Episodio I

La Amenaza Fantasma™

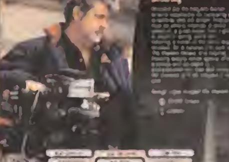
al descubierto.

- Entrevistas exclusivas con George Lucas y el equipo de producción.
- Análisis pormenorizado de los personajes, tecnología y mundos de la Galaxia.
- Secuencias originales de la película y decenas de clips de audio.
- Bocetos del diseño de la película y modelos de naves tridimensionales rotativos.
- Guión completo de la película con anotaciones.
- Más de 2000 imágenes, vídeo-clips y glosario con más de 500 términos.
- Juego de trivial con centenares de preguntas.



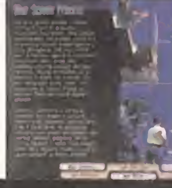












www.lucasarts.com • www.starwars.com

www.electronicarts.es

Distribuye **ELECTRONIC ARTS SOFTWARE.** Edificio Arcade Rufino González 23 bis Planta 1.ª Local 2 28037 Madrid Tel. 91 304 70 91 Fax. 91 754 52 65. TELÉFONO **SERVICIO DE ATENCIÓN AL USUARIO: 91 754 55 40**

Netmaní@ La polémica está servida



Los medios de información general han decidido encumbrar a la Red de redes como centro neurálgico de todas las acciones deleznables del ser humano: prostitución, pirateo, corrupción, estafa...
En el número de septiembre de Netmaní@, un interesante informe nos desvela las claves para comprender este singular fenómeno. Además, las chicas Webcam se destapan ante el objetivo Web para mostrar a todos los internautas curiosos sus más íntimos secretos.

PlayManía Lo mejor para tu PlayStation. Fichas y Trucos

Este mes PlayManía ofrece un suplemento especial de 36 páginas donde podréis encontrar 32 fichas de los juegos más importantes del momento para PlayStation con todos los trucos y estrategias que podáis necesitar.
Estas fichas pueden recortarse para guardarse en la caja original del juego de manera que por la cara visible del CD tengáis una imagen del juego que podéis personalizar, mientras que en la cara interior tengáis acceso directo a todos los trucos y a una solapa donde podéis anotar vuestras estrategias.
En el interior de la revista encontraréis guías completas para «Crash Bandicoot 3» y «Ape Escape», así como la más divertida colección de trucos y curiosidades sobre «Metal Gear Solid».
Por supuesto, no faltarán los comentarios de los juegos más de moda del momento, los reportajes sobre futuros lanzamientos en PlayStation y las secciones habituales: comparativas, pasatiempos, periféricos... Y todo por 395 pesetas. Si lo tuyo es PlayStation, no te la puedes perder.



PCmanía Todo sobre el 2 000



En el número 83 de la revista PCmanía el 2 000 es el protagonista. Una completa guía de trucos sobre la última suite de Microsoft, "Office 2000", para sacarle el máximo partido a los programas que la componen. Y explican todo lo que se debe saber acerca del llamado "Efecto 2000" para evitar ser sorprendidos en el cambio del milenio. Además, se analizan los últimos productos lanzados al mercado de software y hardware para PC.

Juegos & Cía. Una nueva revista para una nueva generación

Hobby Press acaba de lanzar una nueva revista de videojuegos. Con la cabecera de Juegos & Cía, la nueva publicación tratará de juegos para todas las plataformas y abordará, además, otras temáticas de interés para los chavales a los que va dirigida la revista.
Con un precio de 350 Ptas., Juegos & Cía, de periodicidad mensual, se suma a la larga lista de publicaciones de videojuegos en las que Hobby Press es especialista. En este primer número podréis encontrar un especial sobre el «Episodio I» de la nueva trilogía de «Star Wars», además de otras muchas cosas.



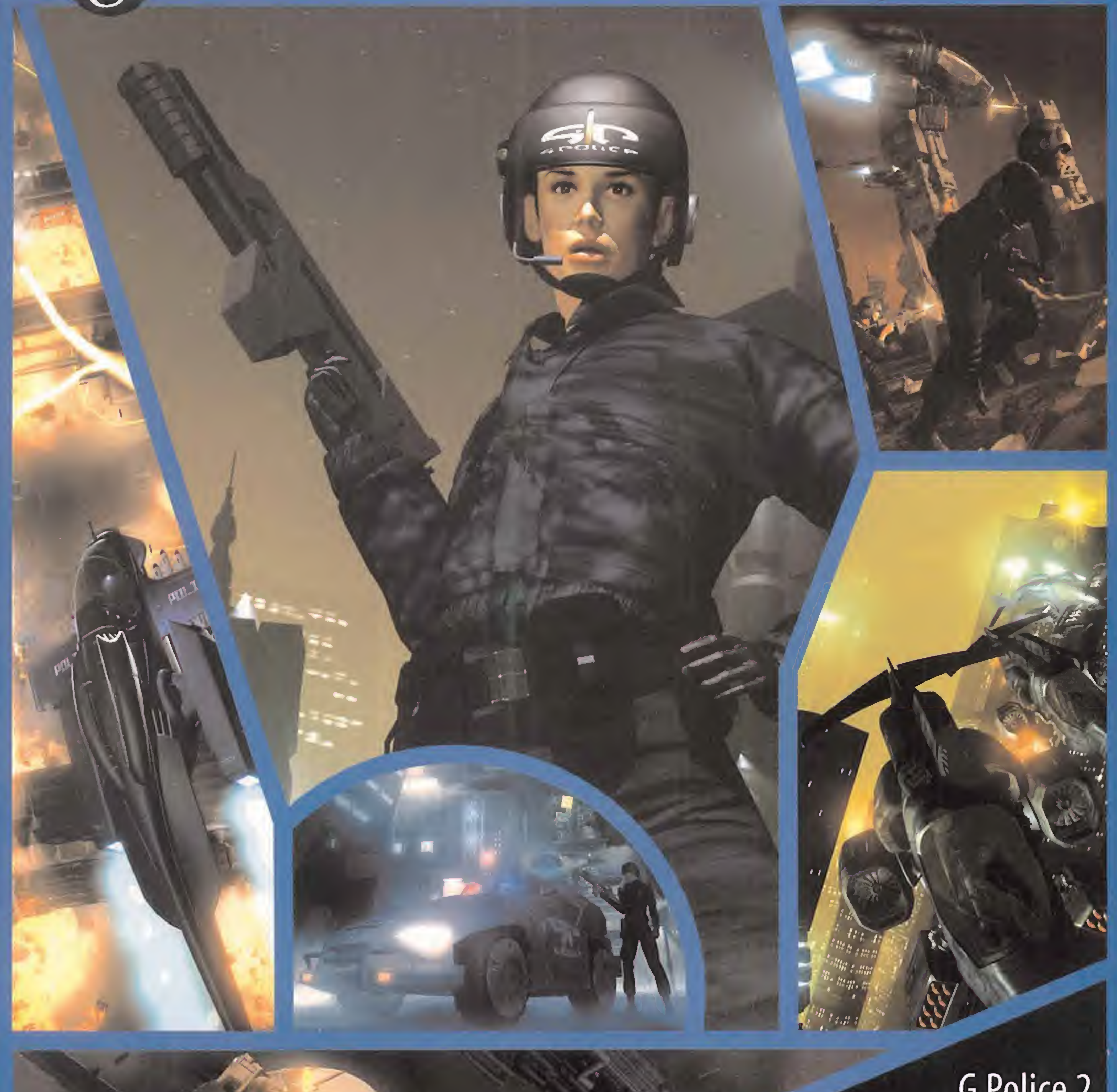
Hobby Consolas en su número de septiembre viene cargada de sorpresas

Además del vídeo de «Dragon Ball GT» con los episodios 5 y 6, encontraréis dos sensacionales regalos: un transfer del juego más esperado de Capcom, «Dino Crisis», con el que podréis adornar vuestras camisetas, y... ¡¡¡un póster a tamaño natural de la nueva Lara Croft!!
Y, por supuesto, Hobby Consolas os ofrece toda la actualidad del mundo de las consolas, entre la que destaca una suculenta información sobre la ya inminente nueva consola de Sega, Dreamcast. Todo eso y mucho más en un número muy especial.

Nintendo Acción regala 100 «Star Wars: Racer» para N64



Si quieres conseguir uno de los juegos de moda en N64, Nintendo Acción te lo pone fácil. Porque en el número de septiembre sorteamos nada menos que 100 «Star Wars. Episode I: Racer».
Además, en el interior podrás encontrar 4 posters de los títulos más rompedores que se avecinan para Nintendo 64: «Shadowman», «Mario Golf» y «Tonic Trouble». Para los fans de los trucos, iniciamos la guía de «Quake II», destripamos el «Conker´s Pocket Tale»s de Game Boy Color y publicamos en primicia el código para pilotar la nave de Anakin Skywalker en «Rogue Squadron».
Redondeamos el número con un completísimo dossier sobre el fenómeno «Pokémon», el juego de Game Boy más vendido de todos los tiempos que muy pronto aterrizará en España, y con un concursazo donde podréis ganar 15 cartuchos de «Quake II» y un montón de periféricos y accesorios para vuestra consola.



G Police 2

Si la apuesta que en su día Psygnosis realizó con un título como «G Police», para PC y PlayStation, fue realmente fuerte y dio sus buenos frutos, la llegada de la segunda parte del título a la máquina de Sony pretende reverdecer laureles. Un aspecto a caballo entre «Blade Runner» y «Terminator 2», al menos en sus planteamientos de diseño, se deja entrever claramente en el juego que, cómo no, hace gala de un increíble apoyo en la imagen sintética, tal y como sucedió con su predecesor. Imágenes tan espectaculares como las que aquí se pueden contemplar no se encuentran todos los días. Imágenes que muchos sueñan con que un día, quizá no demasiado lejano, con la llegada de PlayStation 2, dejen de ser un mero soporte añadido en forma de secuencias cinemáticas, para entrar en el universo del tiempo real.



Destrega

PlayStation ocupa en esta ocasión todo el espacio dedicado a la galería de imágenes de Micromanía. Y es que, como en el caso de «G Police 2», en «Destrega» los artistas gráficos han echado el resto para conseguir una ambientación sin igual, aunque en este caso cambiemos los arcades futuristas por el género del beat'em up, el talento de los equipos de diseño y desarrollo que han trabajado en «Destrega» es merecedor de todo elogio.
Y es que, al igual que con la parte interactiva, «Destrega» pretende destacar en el apartado visual, aunque sea un mero acompañamiento del conjunto. El juego, cuya estructura y desarrollo de acción pretende renovar la imagen del género, utilizando unos recursos poco habituales y ofreciendo al usuario una libertad de movimientos, golpes y magias poco habituales, tiene visos de convertirse en todo un número uno.

Micromanía se reserva el derecho de publicar las cartas que se reciban en esta sección, así como de resumirlas o extractarlas cuando lo considere oportuno. No se devolverán los originales no solicitados, ni se facilitará información postal o telefónica sobre los mismos.

¿HAN MUERTO LAS DOS DIMENSIONES?

Muchos usuarios de recreativa, consola y ordenador piensan que los juegos basados en animaciones de dibujos tipo cómic, que utilizan sprites 2D, son gráficos obsoletos y pasados de moda, pues ya han agotado sus posibilidades, su capacidad para sorprender y ofrecer nuevas emociones. Sin embargo, los juegos construidos sobre una base de polígonos 3D utilizan renders y digitalizaciones para acercarse lo más posible a la realidad, lo que hace que este tipo de juegos sea ya demasiado serio, demasiado real. Esto me lleva a la siguiente pregunta:

- ¿Desaparecerán, a medio o largo plazo, los juegos con gráficos 2D a favor de los 3D?

- ¿Por qué cuestan, generalmente, más caras las conversiones de juegos procedentes de las recreativas para consola que para ordenador? ¿Hay acaso diferencias en la creación de la misma para un formato u otro?

- ¿El futuro de los soportes de visión para juegos tiene que desembocar necesariamente en las gafas de realidad virtual, desapareciendo a medio o largo plazo los monitores de televisión tal y como hoy los conocemos?

¿Podrían facilitarme ustedes la dirección de Capcom en Japón o de alguna empresa en España que pueda facilitarme este dato para así obtener más información sobre dicha consola o incluso para una posible adquisición?

David Escobar Martín. Granada.

Nos extrañaría mucho que desapareciesen así por las buenas los juegos bidimensionales, pues, si bien es cierto que de un tiempo a esta parte parece que tanto las consolas como los ordenadores están colonizados por el nuevo movimiento tridimensional, aún siguen saliendo títulos en 2D que ofrecen una gran espectacularidad de movimientos y efectos visuales. Capcom, como bien hemos visto que sabes al seguir leyendo tu carta, es una de las compañías que se presenta como máximo exponente a la hora de preservar este modo de realizar arcades.

Normalmente el precio de una conversión para PC y de una para consola suele ser muy parecido, salvo en el caso de Nintendo 64, pues al estar en formato de cartucho, su realización suele ser más costosa, pero no vemos que la diferencia sea tan escandalosa como para poner el grito en el cielo.

El futuro de la realidad virtual, dentro del campo de los juegos, está un poco parado y mucho nos tememos que no llegará a ponerse en marcha y a ser disponible de manera pública ningún hardware hasta dentro de mucho tiempo. De vez en cuando sale algún que otro periférico, pero que no llega a cumplir las espectativas que todos tenemos. La realidad virtual, aunque no nos guste decirlo, sigue siendo algo verdaderamente virtual para el usuario medio. Tendremos monitor por mucho tiempo. La dirección que podemos facilitarte es la de la distribuidora de los productos de Capcom en España, que es Virgin Interactive:

C/Hermosilla, 46
28001 Madrid
Tlf. 91 578 13 67

ACTUALIZACIÓN RECOMENDADA

No sé qué hacer. Resulta que me compré el ordenador hace ya tres años. Es un Pentium a 133 MHz. Los juegos nuevos que sacan ahora tienen unos requerimientos mínimos de 166 MHz, si el juego es un poco malo, de 200 MHz, si el juego es bueno y de incluso más de 200 MHz y tarjeta aceleradora 3D si el juego es muy bueno. Pero para mi PC parece que ya no se hacen juegos o, si se da el caso de que salga alguno, es muy malo o pertenece al género de las aventuras gráficas y ya estoy harto de este género. ¿Es que acaso no puedo comprarme juegos actuales por los excesivos requerimientos? ¿Qué puedo hacer? ¿Podría solucionarlo comprando una tarjeta aceleradora? ¿Podríais decirme el nombre de una tarjeta de calidad aceptable? ¿Cuánta velocidad obtendría mi ordenador con la posible tarjeta aceleradora?

Diego Cervera. Valencia

El caso de tu ordenador puede ser solucionado de forma temporal con una tarjeta aceleradora 3D, pero no permanentemente, pues tienes un procesador que se ha quedado un tanto desfasado. Tres años de vida para un ordenador, si nos referimos al terreno de los juegos, es mucho tiempo, pues la tecnología avanza a pasos de gigante. Sin embargo, no te damos la razón en eso que dices que solamente salen aventuras y no muy buenas, cuyas exigencias se adaptan a la potencia de tu ordenador, pues sin ir más lejos, recientemente apareció «Populous: The Beginning», un genial juego de estrategia en tiempo real, cuyo requerimiento mínimo es un 133 MHz con tarjeta aceleradora.

Una tarjeta que hoy en día podría darte buen rendimiento y con un precio razonable, podría ser la Riva TNT 2.

Y en cuanto a lo de la velocidad que adquiriría tu ordenador con la tarjeta, pues la pregunta está mal planteada porque en realidad, tu ordenador no adquiere una mayor velocidad de proceso gráfico. Lo que pasa es que la tarjeta aceleradora libera al procesador del cálculo de gráficos poligonales, por lo que éste está mucho más liberado para realizar otra clase de cálculos.

EL DOBLAJE DE LOS JUEGOS

Soy un gran aficionado a los videojuegos desde hace varios años y uno de mis géneros favoritos es el de las aventuras gráficas. He jugado en consola a aventuras como «Broken Sword», «MundoDisco» o «La Ciudad de los Niños Perdidos». Hace unos meses he tenido la oportunidad de comprarme un ordenador y el primer juego que he adquirido ha sido «Blade Runner». Me había creado muchas expectativas en torno a este juego, sobre todo porque la película original me había encantado. El juego me gustó, pero hubo un apartado que no me convenció del todo: el del doblaje. Las voces no son convincentes, parecen fingidas y, según mi parecer, todo el esfuerzo hecho en la ambientación general –escenarios muy parecidos a los de la película, efectos como la lluvia, música...– se ha visto empobrecida por el mencionado doblaje que le resta autenticidad al juego. Hace unas semanas he comprado «Grim Fandango» y he alucinado con el doblaje realizado; ha sido perfecto, al igual que el resto de los apartados del título. La pregunta que quería realizaros es la siguiente: ¿de quién depende el doblaje de las voces originales de un juego: de las compañías programadoras o de las distribuidoras? Y, sobre todo, ¿supone un esfuerzo económico tan elevado el realizar un doblaje profesional como el de «Grim Fandango»? Creo que la versión final de «Blade Runner» sería aún mejor con un buen doblaje, y espero que las compañías se den cuenta de la importancia de las voces en los videojuegos, sobre todo en aquellos donde hay muchos diálogos, como es el caso de las aventuras gráficas.

Ricardo José Alonso Pereiro. Pontevedra.

El doblaje de los juegos corre por cuenta y cargo de las distribuidoras españolas, que contratan los servicios de un estudio de sonido para llevar a cabo la localización del juego. Dicho esfuerzo, tanto económico, como laboral, en el que participan gran número de personas, es digno de elogio, pues no sólo nos acerca más a lo que es el argumento general del juego, dándonos la posibilidad de adentrarnos en la aventura al comprender todos y cada uno de los datos presentados en conversaciones y descripciones. Que salgan mejor o peor las localizaciones, pues claro que nos importa, pues es algo que ya debería estar completamente establecido como algo obligado a la hora de sacar un título en España. Lo que sí también te podemos decir es que desde los tiempos de «Blade Runner» a los días que hoy vivimos, ha llovido mucho y las cosas han progresado cantidad.

DRIVER PARA PC

Mi duda se basa en que en vuestro número de marzo escribisteis un artículo sobre el juego «Driver» en el que decíais que se estaba preparando su versión de ordenador, pero hace unos días, me acerqué a Centro Mail y me dijeron que no sólo no lo tenían, sino que además no estaba pensado que lo fueran a sacar para PC aún. De ahí que os pregunte si de verdad va a salir o no y si requerirá tarjeta aceleradora 3D en caso afirmativo.

Alberto Herrero Martínez. Madrid.

Cuando decíamos que se estaba preparando la versión para ordenador, lo que pretendíamos dar a entender era precisamente eso... que aún queda un tiempo para poder ver la versión de PC y que ni si quiera tiene fecha de lanzamiento. Eso no quiere decir, sin embargo, que no vaya a salir, pues es un proyecto aprobado y que va hacia delante. Requerirá tarjeta aceleradora 3D y hará muy buen uso de ella, por cierto.

¿PARA CUANDO UN NUEVO NBA LIVE Y UN FIFA?

Soy un seguidor y jugador incondicional del género deportivo, y siempre he comprado y disfrutado de los juegos de E.A. Sports, que me parecen los mejores en este campo. ¿Van a seguir la costumbre de obsequiarnos con la versión anual de sus conocidos FIFA y NBA Live, entre otros?

Carmelo Estévez Martín. Sevilla.

Por supuesto que E.A. Sports no iba a dejar en la estacada a los miles y miles de seguidores que tiene repartidos por todo el mundo y, en estos mismos momentos, se encuentra el grupo de programación en pleno trabajando en las siguientes versiones de sus juegos más conocidos.

El mes que viene publicaremos un amplio reportaje sobre E.A. Sports y sobre sus nuevos lanzamientos, «FIFA 2000», «NBA Live 2000», «NHL 2000» y «Kings of the Knockout 2000», que no puedes dejar escapar.

Para participar en esta sección debéis enviar vuestras cartas a: ***MICROMANÍA****. C/ de los Ciruelos, 4 - San Sebastián de los Reyes 28700 Madrid. No olvidéis indicar en el sobre la reseña* ***CARTAS AL DIRECTOR****.*
También podéis mandarnos un e-mail al siguiente buzón: **cartas.micromania@hobbypress.es**



Fernando Colomo PC PRESENTA:
estreno en SEPTIEMBRE
Shacky carmine
UNA PELICULA DE CHEMA DE LA PEÑA
B.S.O con temas de Dover, Undrop, 7 Notas 7 Colores, Carlos Jean, Undershacker, Freak XXI, Narco, Bunbury, Aneurol 50, Ari, San Francisco Mouse... y muchos más. Editada por DRO.
Tipo
Merchandising oficial y venta anticipada en TIPO
Tel.: 902 10 38 21
www.s-carmine.com
CON LA PARTICIPACION DE:
UNDROP, ALBERT PLA, MANOLO KABEZABOLO, JESUS Y ALVARO DE DOVER, SKA-P, KIKO VENENO, RAIMUNDO AMADOR, ANTONIO VEGA, UNDERSHAKERS, JULIAN DE SINIESTRO TOTAL, ARI, FRANK T, ENRIQUE SIERRA DE RADIO FUTURA, MIMI DE A PALO SEKO Y JESUS ORDOVAS.
FERNANDO COLOMO P.C.
Distribuida por:
AURUM
VIA

Compañía: **ENIGMA SOFTWARE/DINAMIC MULTIMEDIA** · En preparación: **PC CD** · Género: **ESTRATEGIA**

Space CLASH

Parecía que en el género de la estrategia en tiempo real estaba todo dicho. Incluso parecía que, después del bombazo de Pyro con «Commandos», todo había quedado dicho también en España. Sin embargo, Enigma Software quiere dar un giro más de tuerca y plantear, desde una perspectiva muy diferente a la de Pyro, lo que puede ser la alternativa en el género a los todopoderosos productos de Westwood y Blizzard. ¿Estamos ante el más completo producto que se pueda encontrar en el género?



Aspirante al trono

De manera completamente discreta, y a unos pocos kilómetros del centro de Madrid, en Getafe, los integrantes de Enigma han estado trabajando duramente durante más de dos años en un proyecto que, a priori, parece que viene a sumarse, sin más, a uno de los géneros más en boga del momento.

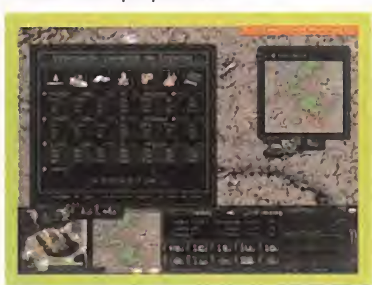
Sin embargo, Micromanía ha tenido acceso a una versión no definitiva –pero bastante pulida, eso sí– de lo que será «Space Clash» y, si las cosas no se tuercen, parece que estamos ante lo que puede ser el nuevo rey del género de la estrategia, a no ser que compañías como las que hemos citado anteriormente, u otras, como Ensemble Studios, le pongan remedio –si es que pueden–.

«Space Clash», aparentemente, parte de un punto muy similar al de juegos archiconocidos como «Starcraft» o «Command & Conquer». Tenemos cuatro razas a nuestra disposición, tenemos la meta de conquistar el universo y debemos aprovechar todas las virtudes y evitar los defectos de cada uno de estos imperios, en muy diversos aspectos, para consumar nuestro objetivo. A partir de aquí, toda semejanza con cualquier juego conocido desaparece.

Para comenzar, «Space Clash» es un juego 2D, en el estilo más tradicional, que se aleja de la moda de la estrategia tridimensional que, exceptuando raras ocasiones, lo único que aporta al género es más acción, pero poca profundidad estratégica. Y en este apartado de la intensidad estratégica es donde Enigma Software ha querido poner la carne en el asador.

Lo que los responsables de «Space Clash» han querido hacer es, sencillamente, el más completo título que se pueda encontrar en el mercado, con toda la diversión y adicción que sean posibles. Como aficionados al género, en muy diversas facetas, han buscado en títulos como «Civilization», «Warcraft», «Starcraft», «Command & Conquer», etc., e incluso en "wargames" como «Panzer General» y se dieron cuenta que, mientras que cada uno, por separado era un perfecto representante de un área concreta de la estrategia, no existía ningún título que combinara de la forma que han querido hacer, apartados tan diversos como comercio, experiencia, acción, combate, tácticas, etc. Es decir, lo que «Space Clash» ha querido hacer es coger lo mejor y más impactante de los títulos más importantes de la estrategia en los últimos años, y darle una forma nueva y diferente para ofrecerlo al jugador en un solo producto.

Si el reto no ha sido pequeño, el resultado tampoco lo está siendo. Una compleja labor de diseño, programación y un trabajo arduo en apartados como la Inteligencia Artificial, están dando unos frutos realmente espectaculares. Pero lo más asombroso de todo el proceso de desarrollo está siendo el cómo se ha planificado la creación de ciertos apartados. Con la jugabilidad siempre como objetivo prioritario, puede resultar sorprendente descubrir que, por ejemplo, el juego está siendo creado en 256 colores. ¿Por qué? Lo más importante es que, en la práctica, no se



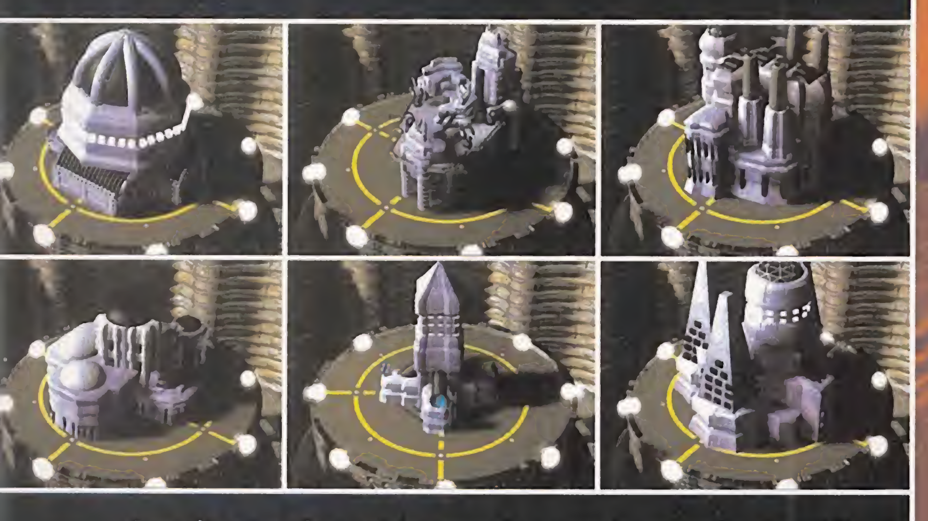




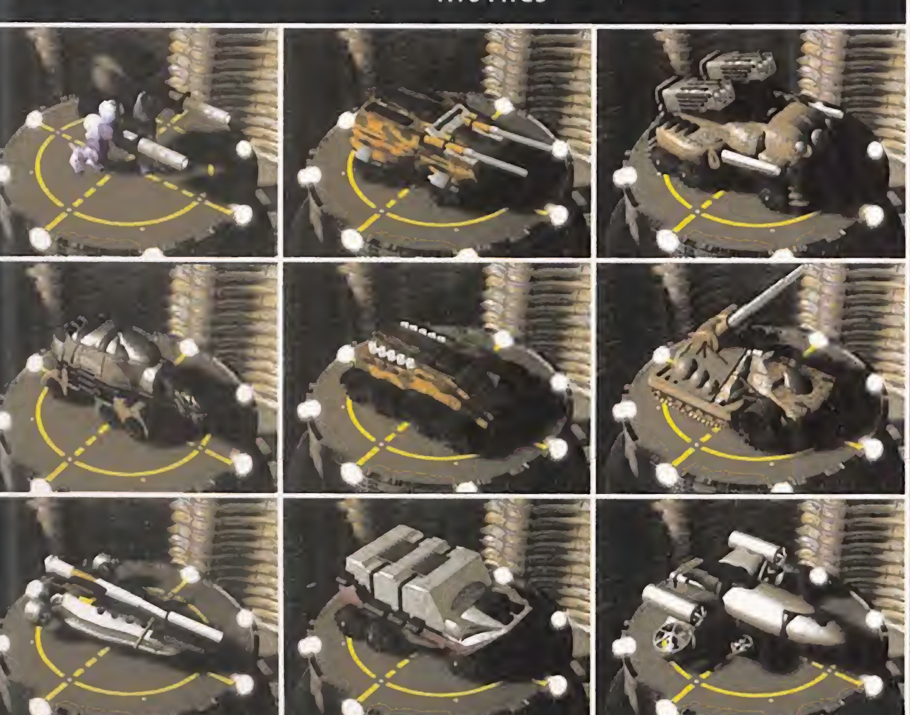


MUNDOS EN MINIATURA

Las unidades, naves y edificios que se pueden encontrar en «Space Clash» son todo un lujo de detalles, pese al reducido tamaño que pueden mostrar en pantalla. En principio, los diseños han sido creados con herramientas 3D, aunque en la versión final del código están interpretados como bitmaps prerenderizados, con distintas perspectivas en el caso de las unidades móviles –naves y tropas–. La razón es que el elevadísimo número de éstas que son capaces de manejarse de manera simultánea, hacían imposible que la velocidad de juego fuera la adecuada de haber sido incluidas como unidades 3D reales. Pero el enorme detalle de cada una compensa la posible falta de "realismo" de las mismas, en lo referente a una estructura tridimensional, como tal.



Los diseños han sido creados con herramientas 3D, aunque en la versión final del código están interpretados como bitmaps prerenderizados, con distintas perspectivas en el caso de las unidades móviles



Línea Directa con...



Los creadores de uno de los títulos de estrategia en tiempo real más prometedores de los próximos meses no habían afrontado antes el desarrollo de un título similar. Grandes aficionados al género, «Space Clash» es su primer acercamiento como desarrolladores a lo que ellos siempre han buscado en un juego de estrategia: diversión y una adicción a prueba de bombas.

MICROMANÍA: ¿Cómo surgió la idea de realizar un juego como «Space Clash», siendo un género que antes no habíais trabajado en anteriores producciones?

ENIGMA SOFTWARE: *Bueno, este campo se veía muy difícil en España. Ni distribuidores ni programadores lo habían contemplado como un tema factible. Pero a nosotros siempre nos han gustado los juegos de estrategia, y cuando fuimos a Dinamic nos comentaron que estaban buscando algún equipo que se pudiera encargar de realizar algo así. De hecho, nos quedamos muy sorprendidos, puesto que cuando decidimos ir a hablar con ellos lo que les íbamos a ofrecer era un proyecto de rol en el que estábamos trabajando. Cuando nos comentaron lo de la estrategia, vimos las puertas abiertas y comenzamos con lo que sería «Space Clash».*

Como aficionados, siempre nos encontrábamos con títulos que nos gustaban pero que nos parecía que podían tener más. Siempre decíamos, "si este juego tuviera además esto y esto otro, sería fantástico", y lo que hicimos fue empezar a pensar en eso que nos gustaría que tuviera un juego, y juntarlo, para crear un "superjuego". Pero como todo "super proyecto", al final tuvimos que empezar a depurar y ajustar detalles y opciones para hacerlo jugable y divertido.

MM.: Entonces, ¿habéis procurado crear una mezcla de estilos o existe alguna referencia inmediata para el juego, en otro título conocido?

«Space Clash» no se parece a ningún otro juego de estrategia...

E.S.: *A nosotros nos gusta un poco de todo, desde los juegos de Sid Meier, en lo que respecta a nivel de comercio, hasta «Dune 2» en lo referente a la estrategia en tiempo real, velocidad y acción. Hemos querido plantear un juego que juntara todo lo bueno que tienen títulos que se manejan por turnos con la acción del tiempo real, algo que hasta ahora no*

Enigma Software



hemos visto en otro título que no sea «Space Clash». Es muy difícil, por ejemplo, encontrar un juego en tiempo real en el que la experiencia de tus tropas tengan una repercusión real. «Space Clash» se basa mucho en este aspecto, por ejemplo, o en la moral de tus unidades. Estar rodeado de enemigos ofrece un estilo de juego muy distinto a si estás tú en mayoría. Hemos juntado acción, diplomacia, comercio, experiencia, moral... aspectos muy diferentes. Pero el jugador siempre estará, constantemente, enfrentado a rivales en cada uno de estos apartados. Así, además, se pueden crear alianzas dependiendo de las características, habilidades y defectos de tus tropas, compensándolas con las de otras razas que participen en el juego.

MM.: ¿Cuál es el equilibrio que habéis dado a estas razas en cada característica? Si una de ellas puede resolver de manera más sencilla que otra una misión, ¿cuál es el resultado final en la jugabilidad?

E.S.: *En general, las misiones están pensadas para que, juegues con la raza que juegues, siempre puedas superarla de un modo lógico. Quizá las misiones especiales están más definidas en el sentido de favorecer a una raza u otra. Poseen unos objetivos muy específicos y aquí sí que es cierto que alguna raza puede estar en ventaja. Pero todo depende también mucho de cómo el jugador se desenvuelva en cada momento. El juego siempre analiza y responde a las actuaciones del jugador. No existe, por ejemplo, obligación de llevar a cabo las alianzas de que hemos hablado, pero sí es cierto que te pueden favorecer en un momento dado.*
Las primeras misiones son un tutorial, en la práctica, donde el jugador aprende lo que puede ser más conveniente para ciertas cosas.
Una raza como los Cibernia, por ejemplo, que son brutales en el tema militar, apenas pueden plantear problemas, exceptuando la gestión de algunos recursos, pero el jugador tiene la posibilidad de arrasar lo que se le ponga por delante sin preocuparse de más. El jugador puede equilibrar a su gusto multitud de parámetros que pueden pasar inadvertidos, pero que pueden ser fundamentales para facilitar cada misión. Por defecto siempre podrá avanzar, puesto que todo está bastante equilibrado, pero la actuación del usuario humano puede deparar multitud de sorpresas, que el juego no enseña directamente. Muchos de los testeadores han probado todo tipo de argucias para ver si este equilibrio podía "romperse" por algún lado, con lo que hemos tenido en cuenta todo tipo de posibles actuaciones que el jugador puede llevar a cabo.

MM.: ¿Cómo ha funcionado el desarrollo de la IA? ¿Ha sido muy complicado resolverlo sin llegar a ese estilo de juegos que "engañan" al jugador, con una serie de decisiones prefijadas?

E.S.: *Ése ha sido un tema muy complicado, desde luego, pero hemos conseguido una coherencia global bastante buena. En cualquier instante, el rival valora no sólo tu acción, sino todo el entorno en que está, el escenario, el resto de razas en conflicto y lo que están haciendo para tomar una decisión u otra. No siempre que ataques tendrás un contraataque, pero otras veces sí. Si los imperios rivales ven que te estás haciendo muy fuerte, en lugar de hacer la guerra por su cuenta pueden decidir aliarse e ir contra ti, directamente.*
Sin embargo, no te encontrarás con la situación de estar débil y que un imperio con el que tengas buenas relaciones se aproveche de ello y te "machaque". Otro con el que estés en guerra sí puede hacerlo, pero la diplomacia y el comercio, como se ha comentado, tienen una importancia decisiva.

MM.: ¿Hay algún otro apartado que haya supuesto quebraderos de cabeza importantes, aparte de la IA?

E.S.: *Bueno, el motor del juego ha sido bastante complejo de diseñar, pero todo queda un poco al margen de las reacciones de la IA, que es lo que se ha optimizado constantemente.*

MM.: Y, ¿hasta qué punto se complica el conjunto cuando, además de la típica "batalla" estratégica, con la gestión de recursos, etc., se añade algo como la campaña espacial, que también incluye «Space Clash»?

E.S.: *Se complica bastante. Sobre todo a la hora de relacionar los distintos interfaces de usuario. Cada uno por su lado ya representa un juego completo, pero hacer que ambos se complementen bien y que el usuario perciba una continuidad en el conjunto no es sencillo.*

MM.: ¿Por qué ese añadido de campaña espacial?

E.S.: *En general, la ambientación futurista da mucha libertad para diseñar un juego de estrategia. Un título que hubiera estado basado en la Segunda Guerra Mundial, por ejemplo, no nos habría permitido estos diseños. Queríamos algo con muchos tipos de unidades, terrenos, opciones, posibilidades... algo que sólo podíamos hacer así, y que combinando estos dos estilos ha quedado muy completo.*

MM.: ¿Habéis diseñado los escenarios en función de los objetivos de la misión, o ha sido al contrario?

E.S.: *Bueno, todo está relacionado. Muchas de las acciones posibles a llevar a cabo dependen del terreno en que te mueves, y aunque en la campaña general hemos trabajado con conceptos, en las misiones especiales cada escenario está pensado específicamente para hacer unas determinadas cosas. La idea siempre ha sido dar libertad de acción al jugador, pudiendo resolver misiones de maneras diferentes, excepto en las misiones especiales que están más "dirigidas". La mayoría de las misiones siempre tienen un pequeño truco, pero el jugador es totalmente libre de decidir lo que quiere hacer.*
Por ejemplo, el juego incluye una serie de ataques especiales, con sus pros y sus contras, que en un momento dado pueden desequilibrar la balanza de manera definitiva, pero no siempre está a tu alcance y te obliga a andarte con mucho cuidado.
El objetivo general de los escenarios es conquistar las ciudades rivales, de manera comercial, militar, etc. Las misiones están orientadas hacia objetivos más concretos y siempre dando a cambio una recompensa. Tú puedes hacerlas o no, pero el objetivo último siempre será la conquista del universo.

MM.: En las campañas completas, ¿el ordenador puede llegar a "hacer trampas" para equilibrar a tus rivales contra ti, al ser controlados por la CPU?

E.S.: *No, eso no ocurre. Todo depende de lo que haga el jugador, no de una táctica prefijada por el programa. Si el jugador humano es lo bastante bueno, es lógico que el ordenador reacciones ofreciéndole una victoria rápida y/o total. Y al contrario, claro. Un rival se puede rendir, en un momento dado, o actuar de muy diversas formas, en función de lo que el usuario lleve a cabo, dependiendo también de la manera de ser de cada raza.*
Algo que tampoco ofrecen otros juegos de estrategia es que los rivales controlados por el ordenador parten desde cero, y pueden llegar a ser tan potentes como el jugador humano. Se podría poner a las cuatro razas a jugar solas, controladas por el ordenador, y ver cómo evolucionan, poco a poco.

MM.: El estilo de los diseños, ¿depende de las características ideológicas de cada raza?

E.S.: *Se ha intentado adaptar, pero sin llegar a una estética arquetípica. Quizás esto se puede aplicar a las unidades, edificios o naves más representativas de cada imperio, no a todo lo que se puede ver.*

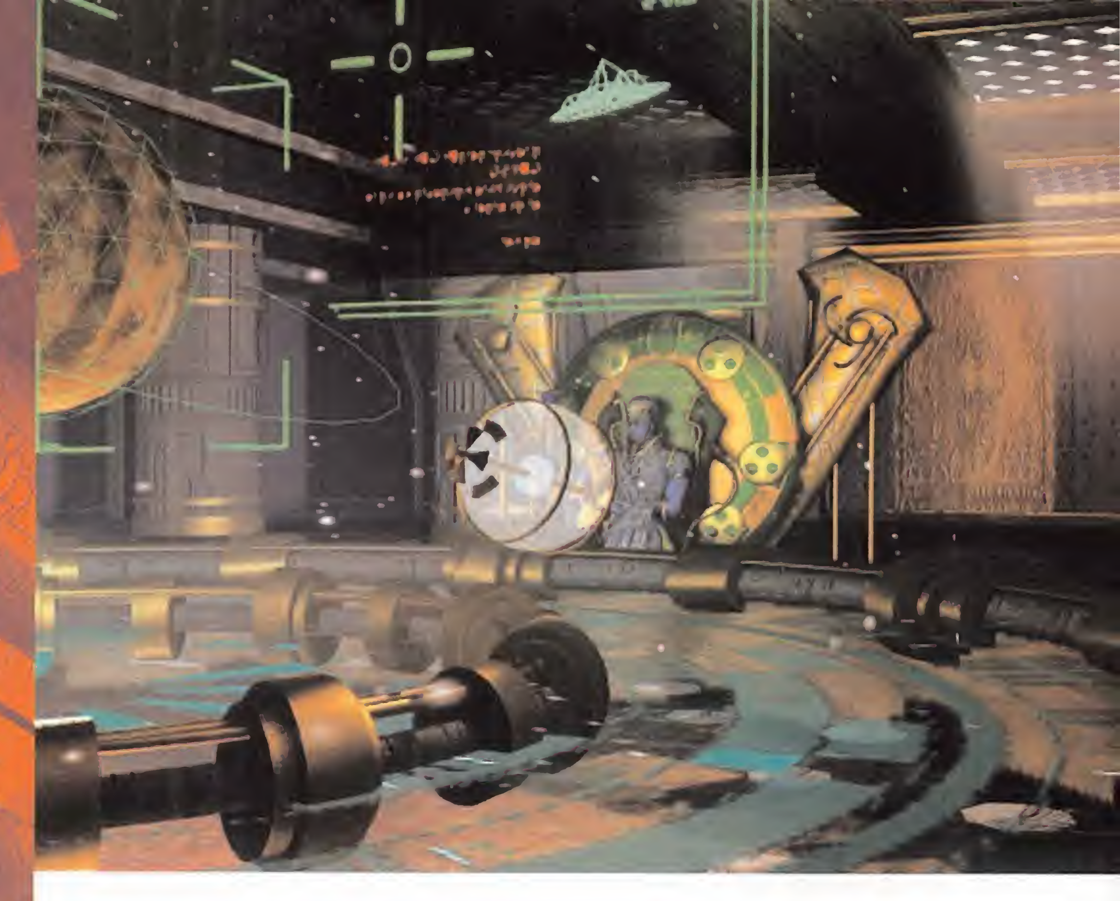
MM.: ¿No tenéis miedo de la comparación con juegos como «Starcraft», aunque sólo sea por la estética? ►

E.S.: *Cuando empezamos con el proyecto, hace más de dos años, juegos como «Starcraft» aún no existían. Después nos hemos dado cuenta que eso podía ocurrir, y que la gente podía llegar a pensar algo así, pero lo bueno de «Space Clash» es que en su sistema de juego no se parece en nada a «Starcraft», con lo que no existe posibilidad de comparación. No es por que se trate de nuestro proyecto, pero creemos que el juego va mucho más lejos en muchos apartados, y eso que nos encanta el juego de Blizzard, en un montón de aspectos. Lo que ocurre es que desde nuestro punto de vista le faltan ciertas cosas, ciertas opciones, que «Space Clash» sí tiene. No podemos entrar a competir en ciertos detalles "cosméticos" con «Starcraft», pero sí podemos competir con ellos y con cualquier otro título en IA, jugabilidad, unidades, posibilidades de acción, etc. «Space Clash» no está dirigido como otros títulos, incluyendo «C&C» y todos sus clónicos. En ciertos aspectos puede parecer que no ofrece nada nuevo, pero una vez que se juega, se comprueba que no tiene nada que ver con lo que hoy se puede encontrar.*

MM.: ¿Cuál ha sido entonces el objetivo principal que habéis tenido al desarrollar «Space Clash»?
E.S.: *Lo principal ha sido hacer un juego que nos llegara a enganchar, y que fuera lo más adictivo que nos pudiéramos imaginar, desde nuestra perspectiva de aficionados a la estrategia. Todo aquel que le gusten los juegos de Sid Meier encontrará ese estilo en «Space Clash». Pero también lo encontrará el que sea un fan de «Dune» o «Red Alert». Incluso algunos amigos que nunca han sido aficionados a la estrategia han llegado al género después de probar cosas que hemos incluido en «Space Clash». El juego está orientado, en definitiva, a que cualquiera pueda aficionarse a éste género, aunque no le guste, o aunque no siquiera esté acostumbrado a jugar con un ordenador.*

MM.: ¿Cómo se ha resuelto la opción multiusuario?
E.S.: *Pueden participar hasta cuatro jugadores simultáneos, y existen misiones específicas para varios jugadores, aunque en general se trata de competir en el mismo universo que en la opción de jugador único. Se ha potenciado muchísimo la acción, dando posibilidad a partidas más rápidas, pero es tan sólo uno de los aspectos de esta opción.*

MM.: Algo sorprendente de «Space Clash», es que está diseñado con paletas de 256 colores, y no lo parece en absoluto, con una calidad gráfica realmente elevada. ¿A qué se debió la elección de los 256 colores?
E.S.: *Básicamente todo depende del momento en que comenzamos a trabajar. Los 256 colores nos permiten hacer determinadas cosas mucho más fácilmente, y la elevadísima carga de unidades, detalles gráficos, etc., ralentizaría enormemente el juego en la mayoría de ordenadores. Nos preocupó más el tener una variedad de resoluciones a disposición del jugador, hasta 1 024x768, que la paleta utilizada. Los detalles son mayores, la amplitud del campo es mayor, y no se pierde calidad en el diseño ni en los detalles. Preferimos sacrificar un poco en el terreno de la calidad del color, que en la jugabilidad, los detalles y las opciones de acción.*



ENIGMA AL COMPLETO



El grueso de Enigma Software está compuesto por la asombrosa cifra de... ¡¡cinco personas!! Contando con la colaboración de ciertos "freelance" y la producción de Dinamic Multimedia, que se ha encargado de muchas tareas que no han estado directamente relacionadas con la programación, como toda la labor de testeo de las diferentes fases del juego, ha sido posible realizar el programa con un equipo tan reducido. Si el futuro depara a «Space Clash» la suerte que parece que se merece, y el éxito subsiguiente, quizá dentro de poco tiempo podamos ver a Enigma afrontar proyectos aún más ambiciosos, y con más posibilidades en todas las áreas del desarrollo de un juego.
Para que los vayáis conociendo mejor, estos que os traemos son los chicos de Enigma Software.

Alberto González de las Heras.
Programación Campaña Espacial, Administrador Enigma.

Alberto Domínguez Aguilar.
Director de Proyecto, Programación Campaña Planetaria y Engines.

José Antonio Checa Porto
Diseño y Animación 3D, Director Financiero Enigma.

Oscar Vaquero Puerta
Director de Arte, Diseños 2D, Diseño de Menú e Interface.

Daniel Alcázar Albaladejo
Diseño, Creación y Montaje de Vídeos.

nota en absoluto, pero la razón está en las posibilidades de aprovechamiento de la CPU, pudiendo partir de un sistema medio con 16 MB de RAM como mínimo, para gestionar de manera eficaz todas las opciones de juego. Tengamos en cuenta que, en ciertos momentos, «Space Clash» llega a manejar 600 unidades lógicas simultáneas en una partida, lo que obliga a sacrificar ciertos aspectos en beneficio de velocidad y jugabilidad.
Pero, además, hay que reseñar que «Space Clash» se está creando para todo tipo de usuarios. A un novato, ciertamente le puede echar hacia atrás el vérselas, de primeras, con un «Age of Empires» o un «Commandos». «Space Clash» posee un tutorial que enseña, incluso, a manejar el ratón, para que hasta la gente que no esté acostumbrada a los videojuegos pueda entrar a echar una partida.
Por otro lado, la combinación de una campaña terrestre, que se desarrolla en la superficie de los planetas a conquistar, con una campaña espacial, en la que los desplazamientos entre sistemas solares y planetarios conllevan enfrentamientos y negociaciones con el resto de los Imperios controlados por el ordenador, obligan a considerar esta producción como una de las más completas vistas en el género.
Y es que en Enigma han querido combinar lo mejor de la estrategia por turnos, lo más profundo de la gestión comercial y de recursos, las tácticas militares y la acción, en un solo juego que agrupa numerosas virtudes, y escasos defectos, a tenor de lo visto.
Según sus creadores, no han pretendido hacer el mejor juego de estrategia de la historia, sino el más divertido, con todo aquello que a ellos mismos les gusta encontrar en un buen programa. Mucho ojo a «Space Clash», porque Enigma puede tener en su mano un verdadero as, que hasta ahora ha pasado desapercibido.

LucasArts prepara la entrada en el nuevo milenio

La época estival es un gran momento para pasarse por una ciudad de suaves temperaturas como San Francisco, más aún si en sus cercanías tenemos la gran oportunidad de acercarnos a LucasArts para ver que está preparando la compañía y de paso visitar el Rancho Skywalker, residencia de algunos de los mitos más populares de fin de siglo.

Así lo hicimos, y tras el regreso, nuestra conclusión es que la fiebre despertada por el «Episodio I» no supone sino más trabajo para los integrantes de dicha plantilla. Esta vez parece más claro que por fin están cerca de dar las últimas pinceladas de «Force Commander», un título con un prolongado desarrollo en el que, se ha pasado en tres años, por sucesivos procesos de rediseño total o parcial y que no obstante, ahora se perfila como una apuesta sólida. Pero por otro lado fue literalmente imposible desvelar alguna de las incógnitas suscitadas por otro juego basado en última película de Lucas, «Obi-Wan» del que no hemos tenido noticia después de su sorprendente anuncio en el pasado E3. No sabemos en qué estado de desarrollo se encuentra y su lanzamiento debe ser lo suficientemente lejano como para que no exista más que una vaga referencia a las próximas Navidades. Parece que tendremos que esperar un poco más para saber con certeza si estará basado, como se dice, en el engine de «Quake III» y confirmar los demás datos que circulan por ahí en relación sus excelencias.

Aunque, eso sí, no todo iba a ser «Star Wars» y «Episodio I». LucasArts ha vuelto a apostar por uno de sus clásicos, el inquieto Indiana Jones, con una aventura por la que ya muchos empiezan a impacientarse, y en la que la compañía ha cambiado la fórmula de anteriores aventuras por un entorno tridimensional adecuándolo a la tendencia actual del género.

Los nuevos títulos de LUCASARTS







A LONG TIME AGO... FORCE COMMANDER



Sobre «Force Commander» cabe decir que en un principio su concepto era mucho más convencional y coincidente con otros programas de estrategia en tiempo real del que finalmente tendrá. Como principal característica estará el uso de las tres dimensiones como base del programa que permite, entre otras cosas, acentuar el grado de acción y aumentar las posibilidades de interacción. Así que aparte de ocuparnos de las tareas administrativas y diplomáticas desde el mando militar –bien de la Alianza Rebelde o del Imperio–, en combate, la habilidad y las tácticas tendrán una presencia importante.

Todo parece indicar que hablar de «Force Commander» será hablar de un programa complejo y de grandes "dimensiones". Es decir, por un lado, las posibilidades de juego serán muy diversas y a la vez exigentes –según el propio Garry Gaber, líder del proyecto– debiendo atender a la gestión de recursos, alianzas con otras civilizaciones, establecimiento de bases y exploración entre otras. Por otro, el jugador podrá ver hasta el último de los artefactos, vehículos, naves, sistemas planetarios y personajes aparecido en la saga y unos cuantos más, lo que nos da a entender a qué nos referíamos con aquello de un programa de grandes dimensiones.

En un desarrollo de esta talla técnica, el diseño de un interfaz adecuado es fundamental, así como la presentación gráfica para lo que el engine debe ser capaz y no demasiado exigente con sus requerimientos si, como al parecer, no va a ser necesaria la aceleración gráfica. El interfaz de «Force Comander» partirá de una ventana principal en la que podremos ver, además de un minimapa, información general y diversas referencias sobre las unidades que controlamos en ese momento el entorno 3D, generalmente ambientado en la superficie de un planeta. Desde éste se pueden controlar directamente vehículos o naves mediante el uso de cámaras bien de perspectiva general o desde uno de las unidades, algo muy importante cuando se está en combate. En este entorno nos llamó la atención no sólo el detalle de cada objeto, sino del terreno en sí, extremadamente escalable, lo que quiere decir que sea cual sea la perspectiva y distancia desde la que observemos la escena, no pierde calidad en ningún momento, a pesar de que está realizado mediante patrones de textura como es habitual en el género. Así mismo, las animaciones de criaturas y unidades móviles y efectos especiales tienen el aspecto de ser tan espectaculares como en las imágenes de las películas de la saga. Además, es seguro que los amantes de esta disfrutarán con la calidad de los numerosas escenas cinemáticas de ambientación.







Garry Gaber, líder del proyecto «Force Commander», posó amablemente en esta foto junto con nuestro enviado especial a San Rafael.

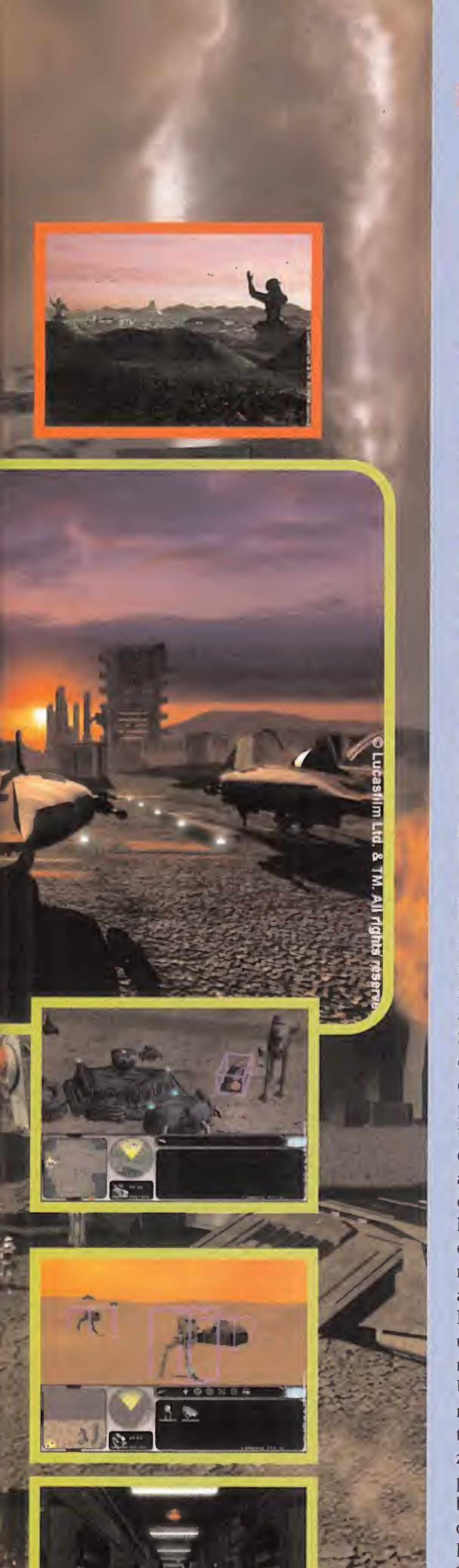


Como cualquier apasionado de la saga, Hal Barwood, responsable del proyecto de la nueva aventura de Indy, sabe rodearse de una atmósfera más que sugerente.



JACK SORENSEN, PRESIDENTE DE LUCASARTS

Cabeza visible de la división de juegos de la compañía de George Lucas, Jack Sorensen es el encargado de que las ideas de Lucas en celuloide tomen forma en los ordenadores y consolas de todo el mundo. Responsable máximo de los últimos títulos lanzados por la compañía, basados en el «Episodio I» de «Star Wars», Sorensen estuvo de visita en España hace unas semanas, momento que aprovechamos para charlar con él sobre la actualidad de LucasArts, y algunos posibles proyectos para el futuro.



La ciudad de San Sebastián se impuso como el marco perfecto de nuestra cita con Jack Sorensen, abusando de su amabilidad al interrumpir brevemente los días de descanso de que estaba disfrutando en nuestro país, atraído por las fiestas de San Fermín. En una charla que se prolongó en algo más de una hora, hablamos sobre la importancia de la división LucasArts dentro del imperio Lucas, aunque, como se encargó de recalcar al comienzo de nuestra entrevista "al ser una compañía privada, con la mayoría de acciones en propiedad de George Lucas, no puedo comentar ciertos detalles internos ni desvelar todos los proyectos que tenemos entre manos". No es que fuera un comienzo realmente prometedor, pero al menos ya sabíamos a qué atenernos.

Sobre la importancia de los recientes títulos basados en el «Episodio I» de «Star Wars», Sorensen nos comentó "la importancia que tienen para LucasArts, puesto que es la primera vez que la compañía puede trabajar con material verdaderamente nuevo basado en «Star Wars». Hasta ahora, todos los productos aparecidos en el mercado se basaban en una serie de películas antiguas, que todo el mundo conocía a la perfección, por lo que resultaba complicado ofrecer algo innovador. Además, en el aspecto comercial, sobre todo en el sector de consolas, ambos títulos son de gran importancia para LucasArts, puesto que nos situarán en una posición que hasta ahora no habíamos tenido en este mercado."

Un tema llevó al siguiente, ¿cómo comenzó todo el desarrollo de estos dos títulos? "Realmente ambos juegos comenzaron a perfilarse justo al principio de la producción de la película, y fue un problema con el paso del tiempo, sobre todo en el desarrollo de «La Amenaza Fantasma». «Racer» es un juego basado únicamente en una parte de la película muy concreta, que además se diseñó al principio de la producción, con lo que apenas nos afectaron los cambios en el guión y en la película, pero la aventura tuvo que adaptarse multitud de veces. Al final, optamos por adaptar la idea inicial del guión, con lo que hay escenas que no siguen totalmente la película, pero sí el ambiente de ciertas situaciones".

De cualquier manera, tanto «La Amenaza Fantasma» como «Racer», por su diseño, estructura y desarrollo, han hecho que la crítica a nivel internacional coincida en un aspecto, y es su estética claramente de juego de consola. "Sí, es cierto", comenta Sorensen, "eso es algo que en LucasArts teníamos bastante claro. Por un lado, el mercado de PlayStation es netamente superior al de PC, y además teníamos en nuestras manos la posibilidad de entrar con fuerza en el mundo de las consolas, aprovechando todo el ruido que la película estaba provocando. Es cierto que para un jugador de PC, ambos títulos pueden parecer algo simples en su diseño y concepción, sin embargo nuevos títulos sobre «Star Wars», actualmente en producción, como «Force Commander» y «Obi Wan», son productos más sofisticados y que están claramente orientados al sector de los ordenadores."

Precisamente por la aparición de «Force Commander», un juego de estrategia que, se espera, haga especial hincapié en la opción multijugador, la cuestión que planteamos a Sorensen era la extraña estrategia que LucasArts tiene hacia el juego por Internet. "La realidad es que no creemos que sea demasiado importante para nosotros ahora mismo (...) Cuando los juegos de LucasArts han soportado multijugador a través de Internet (como en las series «X Wing») el hecho de tener como medio el Gaming Zone de Microsoft es porque resulta la opción más sencilla para que el usuario



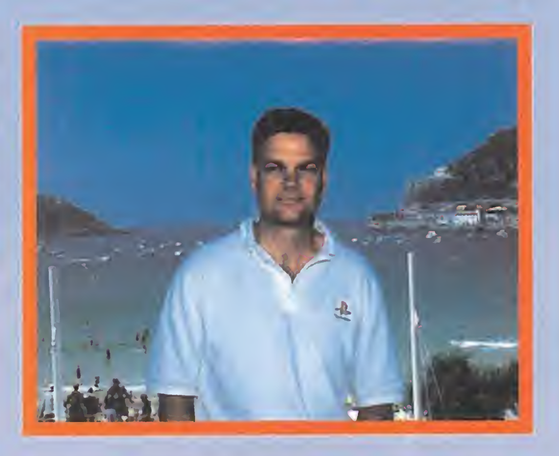
INDIANA JONES Y LA MÁQUINA INFERNAL, LA ÚLTIMA DE INDY

Sea cual sea el desafío al que deba enfrentarse el Doctor Jones, está claro que no va a ser sencillo. Tras él existe una máquina que data del año 78 A.C. pero, a pesar del corroído aspecto que presentaban sus engranajes cuando fue encontrada por casualidad a principios de siglo en la costa Sur de Grecia, este enigmático artefacto parece asemejarse al planetario mecánico descrito por Arquímedes dos siglos antes de su creación. Un enigma que no puede escapar a Indiana aunque se encuentre concentrado en un principio en otras de sus tareas científicas de arqueología.
Eso sí, esta vez, el escenario de fondo cambia sustancialmente. En primer lugar nos encontramos en 1 947, tras la Segunda Guerra Mundial, y una vez desvanecido el peligro de la locura Nazi, una nueva amenaza se cierne sobre el planeta con la tensión creciente a ambos lados del recién establecido Telón de Acero, lo que viene a decirnos que esta vez les toca a los soviéticos hacer de malotes.
A partir de ese momento estaremos inmersos, tras una sucesion de acontecimientos, en una compleja trama como tantas otras que se dieron en plena Guerra Fría, en la que se entremezclan el rigor científico y la ficción basándose en mitos bíblicos, y donde se centra la aventura en localizaciones tales como la Torre de Babel en Irak, la vieja Babilonia, o Méjico. En ella están implicadas la, por aquel entonces, recién creada CIA, investigadores soviéticos y, cómo no, el propio Indiana Jones en una misteriosa resolución de un misterio que parece interesar a diversos poderes. Pero, inesperadamente, esta vez vamos a contar con una vieja compañera, la doctora Sophia Hapgood, que ya consiguió que el socarrón de Indy le tirase los tejos durante su pasada aventura en búsqueda de la Atlántida («The Fate of Atlantis»).
La fórmula utilizada en «La Máquina Infernal» se basa entornos 3D que, partiendo del género de aventura, recuerdan bastante a los de «Tomb Raider», salvando distancias técnicas temporales.
Las tramas de un argumento sólido y un nuevo concepto de juego a todas luces más dinámico y con muchas más posibilidades, una ambientación mucho más rica y unos personajes quizá no tan complejos como en anteriores aventuras en su carácter, pero más capaces "físicamente", son características atrayentes para su presentación.
Para profundizar en sus características, la nueva entrega de Indy nos permitirará explorar nuevas facetas del personaje, así como lograr una interacción mucho más compleja y cómoda. Desde el uso de armas, artefactos o vehículos, resolución de enigmas hasta la relación con Sophia se encargarán de ello. También, dado que se desarrolla en 3D, la acción obviamente estará muy presente, tanto que la acción/aventura es un concepto más preciso para definir el juego. Indy habrá de desenvolverse con agilidad en múltiples entornos, encontrar respuestas dialogando, utilizar un arsenal ingente y varios vehículos.






JACK SORENSEN



que quiera pueda ponerla en práctica (...) La compañía (LucasArts) no se puede permitir el montar un servidor propio, teniendo en cuenta nuestro volumen de producción, y los juegos que lanzamos con soporte multijugador. Se requiere demasiada gente y equipos para algo así, y la tecnología actual de Internet no está donde más nos interesa. Quizás en el futuro pueda ser, pero ahora no nos merece la pena como área de negocio..." Bien, puede resultar, cuando menos, discutible, un argumento semejante en compañías como Lucas, pero Sorensen es el que mejor puede estar informado al respecto.
Tras charlar sobre cómo George Lucas supervisa todos los proyectos de LucasArts, y en especial los últimos juegos relacionados con «Star Wars» ("George no quiere tener la última palabra sobre los contenidos, pero sabe lo que se necesita ofrecer en cuestión de ambientación procedente de la película, y siempre da su opinión"), preguntamos a Jack Sorensen por los proyectos de futuro de LucasArts, no necesariamente relacionados con «Star Wars». Los rumores sobre una nueva aventura de Indiana Jones –no la que se está ahora desarrollando, «The Infernal Machine»–, y la posible cuarta entrega de «Monkey Island», necesitaban una aclaración, aunque Sorensen se mostraba esquivo en este aspecto. "Bueno, si contara ahora todo lo que tenemos entre manos la gente de marketing y relaciones con la prensa me mataría, y no os quiero decir los propios programadores... (...) Digamos que siempre tenemos nuevas ideas en marcha, y que no tienen por qué ser las series más famosas las que deban perpetuarse continuamente. Es posible que hagamos una nueva aventura de «Monkey Island», y es posible que no. En cualquier caso, ¿por qué no vamos a incidir en el terreno de la comedia interactiva? Hemos lanzado juegos que siempre han sido diferentes a los de otras compañías, y queremos seguir así. Es posible que además de eso, tengamos otras aventuras como posibilidad de futuro. No te digo que no pueda haber un «Monkey Island IV», pero también podría ser que lanzáramos un «Full Throttle II», o un «Maniac Mansion III», ¡Quién sabe!"
Tras dejar el interrogante en el aire, y lanzar unas cuantas indirectas como las mencionadas, Jack Sorensen salió a pasear por San Sebastián, y disfrutar de la belleza de esta ciudad, quién sabe si buscando la inspiración para una nueva aventura gráfica...

Flash

Hitachi ha invertido 105 Millones de Marcos Alemanes en la fabricación de Semiconductores en Europa. La producción será de DRAMs de los nuevos productos de lógica que utilizan su capacidad en tecnología de interconexión multinivel de 0.25 micras. Las instalaciones de producción están basadas en la ciudad alemana de Landshut.

Ericsson Mobile Comunications ha suscrito con IAR Systems, uno de los principales proveedores del mundo de herramientas de desarrollo para sistemas, un convenio de desarrollo conjunto. Se cifra dicho acuerdo en aproximadamente 2 millones de dólares y se refiere a la creación de una herramienta para diseñar software de microprocesadores de 32 bit.

Intel ha desarrollado el AnyPoint, un servidor de red para poder jugar partidas multiusuario, que permite también reducir el tiempo de lag en aplicaciones a través de Internet.
Con este dispositivo el usuario puede tener acceso a Internet para jugar a juegos tomar archivos, imprimir y todo al mismo tiempo desde el PC conectado en red, mediante un simple conector de teléfono. Además, es muy rápido, y puede enviar y recibir datos con una tasa de transferencia de 1 Mbps.

AMD lanzará próximamente un nuevo procesador para PCs portátiles en el que se incorporará la última tecnología disponible de la compañía. Con el nombre de Mobile AMD-K6-III-P, el nuevo procesador estará basado en la arquitectura de sexta generación que dispone de tres niveles de caché y un bus de 100 MHz. La primera versión de este procesador tendrá una velocidad que rondará los 400 MHz.

Labtec



Labtec, uno de los más prestigiosos desarrolladores de dispositivos y sistemas de audio, ha anunciado la incorporación a su línea de productos del **ATX-5820** de un equipo basado en su serie Audio F/X para complementar PCs de altas prestaciones. Se trata de un conjunto de altavoces con subwoofer que emplea de un avanzado proceso algorítmico para lograr una señal digital de Virtual Dolby Surround multicanal y está compuesto por 7 altavoces más el subwoofer y 5 amplificadores capaces de ofrecer una potencia de 70 Watios RMS. El sonido tridimensional se logra gracias al Interaural Time Delays (ITD) que permite simular una procedencia artificial del sonido altamente realista. Son muchas, además, las funciones implementadas en el ATX-5820 de conexión y configuración con otros dispositivos que hacen de este conjunto uno de los más avanzados sistemas de sonido para PC. El precio de comercialización se desconoce, pero estará entorno a las 40 000 Ptas.
Más información en: www.labtec.com

Genio organizador



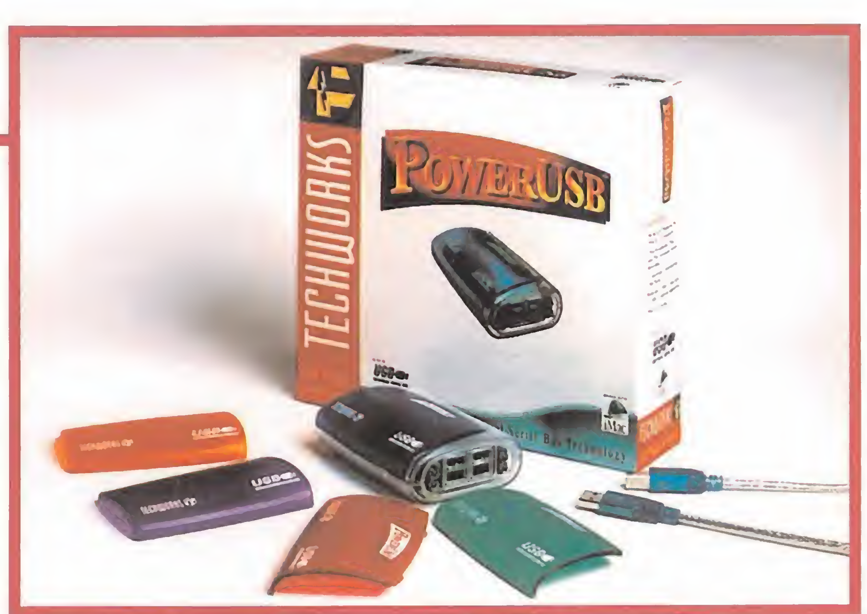
Worldwide Sales ha presentado el organizador personal **daVinci**, un handheld de 2 MB de memoria, que gestiona eficazmente toda la información sobre tareas, contactos y notas recordatorias que pueda generar el usuario que es compatible con las principales aplicaciones de agenda para PCs de sobremesa, como Outlook, Lotus Organizer, etc. DaVinci admite acceder y modificar la información en cualquier momento y lugar. Gracias a las facilidades de introdución de datos: a partir de un teclado virtual en pantalla, el área de reconocimiento caligráfico, la posibilidad (opcional) de conexión de un teclado portátil y a la tecnología de transferencia bidireccional de datos y sincronización con el PC. El paquete incluye la unidad daVinci, 3 bolígrafos y la plataforma de comunicaciones con PC, entre otros elementos. DaVinci se comercionaliza a un PVP de 19 900 Ptas. + IVA.
Más información en www.wsc.es

Actualizarse o morir



Primax ha lanzado el nuevo **Raptor 3D USB**, incorporando el conector que se indica en su denominación –USB– que, al igual que la anterior versión del dispositivo, está dotado de un ergonómico diseño. El joystick puede girar hasta 40 grados en los tres ejes que representan las tres dimensiones y ahora dispone de ocho botones programables, cuatro de ellos con indicadores luminosos que muestran si el botón está activado o no. Dispone también de un acelerador ajustable y un alto grado de durabilidad que el producto ha mantenido gracias a la robustez de su construcción. El precio del Joystick Rator 3D USB es de 4 900 Ptas. (IVA incluido).
Más información en: www.primax.com

Multiconexión

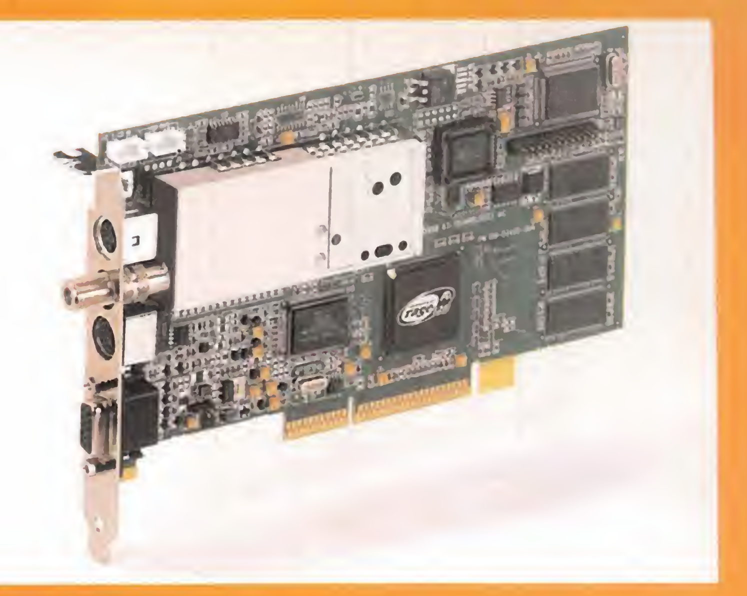


Dada la flexibilidad y compatibilidad con un gran número de dispositivos del puerto Universal Serial Bus USB, éste se está convirtiendo en un estándar cada vez más utilizado. Sin embargo, hoy los ordenadores más actuales no disponen de más de dos de estos concectores y por esto **Techworks** ha creado una nueva familia de Hubs con conectores USB que permiten dotar al equipo de un gran número de posibilidades de conexión, bien con múltiples periféricos o con otros ordenadores. Existirán dos versiones, una para PC y otra para ordenadores iMac que icorporan USB.
Más información en: www.techworks.com

a prueba

El mundo de las tarjetas aceleradoras de gráficos 3D sigue teniendo un gran auge, como lo viene a demostrar la apuesta de ATI con la All in Wonder. También traemos en A Prueba una grabadora de CDs realmente rápida de Yamaha, uno de los últimos modelos que la compañía ha sacado al mercado.





Grabación **en serie**

Este formidable dispositivo de grabación y reproducción de CDs de Yamaha supone una de las opciones más interesantes para los que necesiten realizar copias de forma rápida con las últimas prestaciones disponibles.
En primer lugar, gracias a la velocidad de lectura 16X se elimina la necesidad de disponer de otro lector más veloz adicionalmente, a no ser, claro está, que se quieran duplicar. Pero donde realmente destaca es por su velocidad de escritura, 6X en escritura normal y 4X en reescritura, permitiendo repetir la operación centenares de veces como si de un diskete de 3,44 se tratase. Dispone también de un de una memoria buffer de 2 MB para agilizar el proceso de grabación y de una Flash ROM que permite su actualización vía software mediante Internet.
El Yamaha CRW6416SZ posee una tasa de transferencia de 2400 KB/sec como ejemplo del nivel de sus prestaciones en general y además soporta los formatos CD-DA, CD-ROM, CD-ROM XA (foto y vídeo), CD-i, CD-Digital, CD, Bridge, Audio CD, CD-Extra y Vídeo CD.
La velocidad, el conjunto de sus características y, por supuesto, la fiabilidad de la marca en el sector de los reproductores/grabadores de CDs, son factores que este producto tiene como principal atractivo. Son muchas las aplicaciones tanto de ocio como profesionales que se ven potenciadas con el uso de este dispositivo para las cuales se incluye un amplio paquete de software.

Producto: **Grabador/reproductor de CDs CRW6416SZ**
Fabricante: **Yamaha**
Compatibilidad: **PC WIN 95/98/NT, MAC OS 7 ó superior. Adaptador SCSI-2 y disco duro con al menos 19 ms acceso, 700 KB/s transferencia.**
Distribuidor: **DMJ**
Valoración: **92**
Precio: **43 000 PTAS. + IVA (258.43 €)**
Más información: **www.yamaha.com o en el teléfono 902 210 151**

Todo en **una**



All in Wonder es una apuesta de ATI por la integración de todas las prestaciones más requeridas en proceso gráfico para una tarjeta de vídeo contando con la potencia de la que es capaz el chip Ati Rage 128. En este producto se han integrado, consiguiendo una envidiable relación calidad-precio, una sintonizadora de televisión, un procesador de 128 para aceleración de gráficos 3D y salida de televisión con señal de vídeo compuesto. Aunque ya hemos visto otra tarjeta de ATI con el mismo procesador gráfico, hay que recordar que el Rage 128 es capaz de trabajar con los estándares Direct X 6.0, y OpenGL y que dispone de características avanzadas como el Triangle Setup Engine, renderizado superescalar o multitextura por paso simple, entre otras.
La entrada de televisión nos permitirá sintonizar mediante un eficaz sistema multimedia de "enganche" de cada señal todas las cadenas que se reciban en antena de forma estable y con una imagen nítida. También dispone de un sistema de compresión de vídeo en tiempo real que nos permite grabar la señal de entrada de televisión sin requerir un gran espacio en el disco duro. Por otro lado, conectando el cable adicional con conectores TV y VCR que acompañan a la All in Wonder 128, podemos convertir la señal de salida para un televisor sin que se pierda nitidez en la imagen o que se vea influenciada por el ruido.
Evidentemente una de las cualidades más notables de la tarjeta es, aparte de la integración de varios dispositivos en uno, la excelente calidad de imagen que es capaz de ofrecer mediante el uso de los 32 bit de color.
Ante un producto como este tan difícil de catalogar ya que integra varios dispositivos dentro del sector de gráficos, es complicado hacer un análisis breve ya que son muchas las prestaciones que dispone y que generalmente han podido verse en otros productos de modo individual, pero sí es posible hacer una valoración general del producto que no puede ser en ningún caso pasada por alto. All in Wonder 128 resulta satisfactoria tanto para el sector multimedia por sus extensas posibilidades de ocio como para otros entornos más profesionales que necesiten utilizar ciertas funciones sencillas para edición de vídeo por software.

Producto: **ALL in Wonder 128 16 MB**
Fabricante: **ATI Technologies**
Compatibilidad: **PC Pentium II Win/95/98/ Bus AGP PCI**
Distribuidor: **ATI España**
Valoración: **87**
Precio: **39 900 PTAS. (IVA incluido)/239.8 €**
Más información:
http: //www.atitech.com/ca_us/products/pc/aiw_128/index.html

Horus, el coloso



Aprovechando el reciente lanzamiento por parte de Intel de su microprocesador más potente a 550 MHz, **Ei System** ha desarrollando una máquina con unas características que le permitan extraer lo mejor de este procesador de última generación.

El **Ei System Horus** dispone de un procesador Pentium III 550 MHz sobre una placa Asus P3B con 256 MB de memoria SDRAM a 100 MHz y un disco duro de 13 GB Ultra DMA. En el aspecto gráfico del Ei System Horus se ha incorporado la reciente Voodoo3 3000, un DVD-ROM de 5X y la tarjeta de descompresión MPEG II, aparte de una tarjeta sintonizadora de TV y radio con el chip BT 878.

El monitor es un LG digital de 17 pulgadas modelo Flatron con pantalla plana máxima que alcanza resoluciones de hata 1 600x1 280.

En lo que respecta al sonido dispone de la SoundBlaster Live 256 y unos altavoces Sony SRS-PC71 con potencia de 150 W PMPO.

Este soberbio equipo está acompañado por un amplio lote de software multimedia y aplicaciones útiles.

El precio de este equipo es de 399 900+IVA.

Más información en Ei System: 91 468 05 15.

Nuevos sectores

Logitech ha entrado recientemente en el sector de sonido con el desarrollo de una primera gama de altavoces denominada **SoundMan** coincidiendo con la de una completa serie de ratones y dispositivos de control de altas prestaciones. Obviamente, merece mención aparte el diseño estético que los equipos demuestran, cuando menos, con un acabado muy detallista sin que su tamaño resulte excesivo. Los sistemas de altavoces **SoundMan G1** y de subwoofer más altavoces **SoundMan X1 y SoundMan X2** son los productos que integran en esta gama. La tecnología Limad, en la que se basa la línea completa de productos SoundMan, es un método desarrollado por Soudmatters y permite que los altavoces den salida a todas las frecuencias en proporción a la entrada y adecuar cambios imprevistos en la frecuencia sin ningún tipo de distorsión. Asimismo, hace posible que los altavoces y subwoofers manejen un amplio rango dinámico, incluyendo sonidos de baja frecuencia que son difíciles de reproducir con fidelidad, tales como la música clásica, las voces graves, o los sonidos de motores y zumbidos. El SoundMan X2 es el más avanzado, ya que permite la audición de sonido con una calidad comparable a la de una sala cinematográfica, y se comercializará conjuntamente con el CD-ROM Music Center MP3, que contiene más de 100 canciones en formato MP3 y software de reproducción de música para Internet.

En cuanto a los dispositivos de control, existen tres novedades. **Wingman Gaming Mouse, Cordless MouseMan Wheel y Wingman Gamepad Extreme.** El ratón WingMan Gaming Mouse consta de 3 botones y está diseñado para ofrecer una alta capacidad de respuesta transmitiendo a gran velocidad y de forma precisa la posición del cursor, por lo que está indicado para shoot'em ups en primera persona en tiempo real. Para conseguir esto ha sido necesario que el ratón utilice el USB ya que de otra manera no podría conseguirse una velocidad de actualización del cursor de 200 respuestas por segundo. No obstante, puede conectarse al puerto PS/2 funcionando como cualquier otro ratón mediante un adaptador. El Cordless MouseMan Wheel es el ratón inalámbrico más avanzado de Logitech en el que se evidencia como mayor cualidad la libertad de movimiento consiguiendo un alto grado de precisión. Dispone de un botón de rueda y botones configurables. Contando con la tecnología G-Force de Analog Devices, el WingMan Gamepad Extreme es capaz de traducir los movimientos del propio pad en datos desplazamiento e inclinación al ordenador. Para ello dispone de unos sensores que miden la posición y orientación del cuerpo del pad sin más referencia que la gravedad en todos los ángulos posibles.

Más información en: 93 419 11 40 .



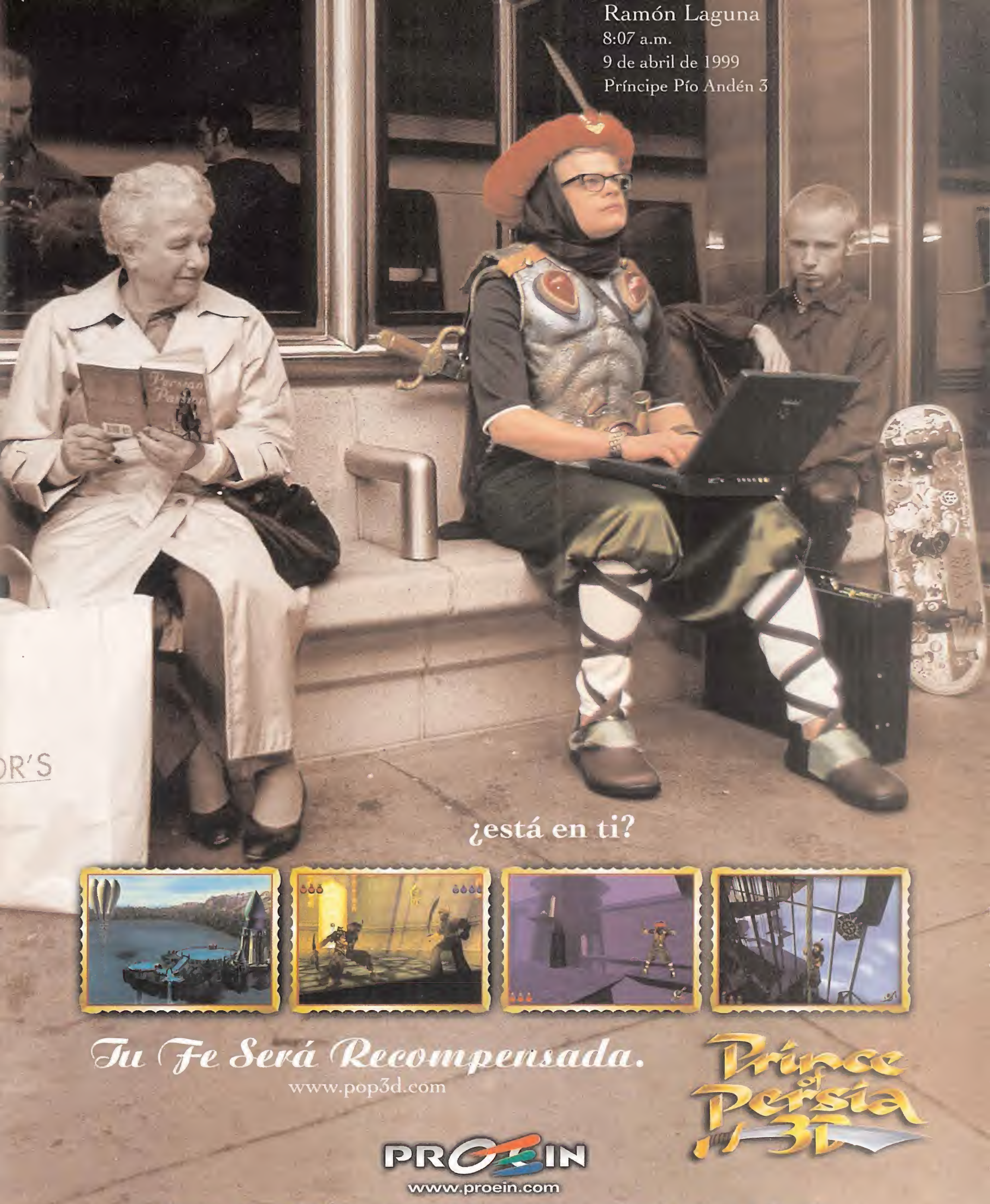


Una nota de color



Epson ha querido sentar un precedente en diseño con la **Epson Stylus Color 740 Transparent Blue,** una impresora que supone un nuevo concepto estético que hasta ahora no había estado presente en los dispositivos de impresión. La nueva impresora incorpora carcasas en color azul transparente o arándano, en tonos similares a los ordenadores Apple de última generación, lo que permite al usuario disponer de una oferta que aúna avanzada tecnología de impresión con el diseño y ergonomía más vanguardista. Basada en la Epson Stylus Color 740, incorpora interfaces USB, Paralelo, Serie 3, lo que permite su utilización por parte de usuarios tanto de Mac como de PC. También integra un cabezal con tecnología Avanced Micro Piezo que consigue reducir el tamaño de la gota de tinta hasta sólo 6 picolítros (Tecnology Ultra MicroDot) e imprimir con una resolución máxima de 1440 ppp. La impresora está acompañada con un amplio lote de software de obsequio.

Más información (Atención al Cliente) en: 902 49 59 69 o en la web www.epson.es.



Ramón Laguna
8:07 a.m.
9 de abril de 1999
Príncipe Pío Andén 3
Persian Passion
¿está en ti?
Tu Fe Será Recompensada.
www.pop3d.com
Prince of Persia 3D
PROEIN
www.proein.com
Av. de Burgos, 16 D.1°. 28036 Madrid - Telf.: 91 384 68 80 - Fax: 91 766 64 74 - Asistencia al cliente: 91 384 69 70
(c) Copyright 1999 The Learning Company, Inc., y sus subsidiarios. Todos los derechos reservados. Prince of Persia es una marca registrada de Learning Company Properties, Inc.

APLICACIONES

MICROSOFT INTERNET EXPLORER 5



PRECIO 3 200 Ptas. 19,23 €

PÁGINAS 272 Págs.

AUTOR Perspection, Inc.

EDITORIAL McGraw-Hill/ Microsoft Press

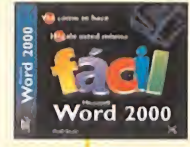
Nivel "I" ☆☆☆☆

Este libro está dirigido a cualquier persona que quiera obtener el máximo beneficio posible de su computadora y de sus programas con un mínimo de tiempo y esfuerzo. Es muy fácil de leer y una herramienta de referencia muy directa.

Esta obra presenta una estupenda forma visual de aprendizaje para trabajar rápidamente con el navegador de Microsoft, y permitirá que los lectores centren su atención en una tarea particular y les mostrará, con pasos muy claros y numerados, la forma más fácil de realizarla, todo ello apoyado con ejemplos.

MICROSOFT WORD 2000 FÁCIL

APLICACIONES



PRECIO 1 995 Ptas. 11,99 €

PÁGINAS 226 Págs.

AUTOR Heidi Steele

EDITORIAL Ediciones B

Nivel "I" ☆☆☆☆

Con Microsoft Word 2000 Fácil el lector aprenderá la nueva versión del programa de procesamientos de textos de Microsoft, es decir, escribir, editar e imprimir sus propios textos. Para ello utilizará las técnicas más sencillas y rápidas, así como métodos abreviados de llevar a cabo las tareas; todo ello con una orientación principalmente práctica. Word es un programa potente e intuitivo que le permitirá aprender y realizar sus trabajos sin esfuerzo, y con esta obra de la editorial Ediciones B será aún más fácil, ya que su sencilla escritura, apoyada con gráficos, la hará ideal para los principiantes.

OUTLOOK 98

APLICACIONES

PRECIO 1 000 Ptas. 6,01 €

PÁGINAS 208 Págs.

AUTORES E.Yebes/C. Romero

EDITORIAL Anaya Multimedia

Nivel "I" ☆☆☆

Esta guía de la editorial Anaya Multimedia pretende ser el primer libro de Outlook 98 para los principiantes. En ella podrá encontrar todo lo necesario para conocer y explotar las posibilidades básicas y más importantes de esta aplicación. A lo largo de las diez lecciones en las que viene estructurado este libro, los usuarios podrán aprender conceptos y modos de operación básicos, practicar a medida que aprende, repasar los conceptos adquiridos y autoevaluarse para fijar mejor todos los conocimientos aprendidos, y todo ello dentro de un entorno bastante sencillo.

APLICACIONES

MICROSOFT POWERPOINT 2000



PRECIO 3 200 Ptas. 19,23 €

PÁGINAS 282 Págs.

AUTOR Perspection, Inc.

EDITORIAL McGraw-Hill/ Microsoft Press

Nivel "I" ☆☆☆☆

Esta referencia rápida visual sobre el programa de Microsoft, PowerPoint 2000, es una d las mejores y más fáciles formas de que los lectores puedan encontrar las respuestas extactas a las dudas que les puedan surgir en cualquier momento.

La obra cuenta con multitud de explicaciones para poder encontrar cuanto antes lo que se busca, además de estar apoyado con pequeños ejemplos de todo lo que trata, técnicas y atajos especiales, y un sinfín de cosas que hacen de este libro un ejemplar indispensable en la biblioteca de todo usuario de PowerPoint 2000.

LENGUAJES

BORLAND DELPHI



PRECIO 3 995 Ptas. 24,01 €

PÁGINAS 368 Págs.

AUTORES L. Joyanes/A. Muñoz

EDITORIAL Osborne/McGraw-Hill

Nivel "I" ☆☆☆☆

En este libro el lector encontrará todos los pasos para iniciarse y adquirir soltura en la programación en cualquiera de las versiones de Borland Delphi. A través de 13 capítulos se explican todos los conceptos de este lenguaje de programación de una manera progresiva. Posee un método de aprendizaje rápido y cómodo, constituido de forma tan práctica que incluso ha sido diseñado para que se puedan tomar notas en el mismo, y que cuentan también con muchos ejemplos y figuras para una asimilación visual de conceptos.

DIRECTOR 7 Y LINGO PARA MACINTOSH

LENGUAJES



PRECIO 4 695 Ptas. 28,22 €

PÁGINAS 528 Págs.

AUTOR Macromadia Press

EDITORIAL Anaya Multimedia

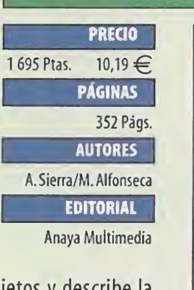
Nivel "C" ☆☆☆☆

Con este libro el lector aprenderá a utilizar Director 7 y su lenguaje de creación de guiones, Lingo, que le ayudará en el desarrollo de películas dinámicas e interactivas destinadas a formar parte de producciones multimedia o de Internet. Además, este libro pone a su disposición más de 50 horas de prácticas instrucciones.

El CD-ROM incluido contiene todos los archivos necesarios para las prácticas propuestas en los diferentes capítulos y los resultados.

PROGRAMACIÓN EN C/C++

LENGUAJES

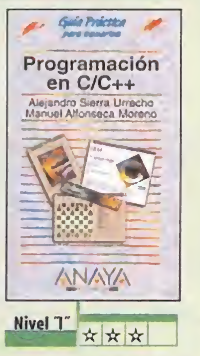


PRECIO 1 695 Ptas. 10,19 €

PÁGINAS 352 Págs.

AUTORES A. Sierra/M. Alfonseca

EDITORIAL Anaya Multimedia



Nivel "I" ☆☆☆

El libro describe de forma conjunta los lenguajes C y C++ y se divide en dos partes. La primera introduce los conceptos comunes a ambos lenguajes, que son muchos, pues ha de recordarse que C++ es una extensión de C y casi todos los programas escritos en C son aceptados por los compiladores de C++. La segunda parte del libro introduce los conceptos de la orientación a objetos y describe la forma en que el lenguaje C++ permite aprovecharlos para hacer programas modulares, extensibles y fácilmente reutilizables.

SISTEMAS OPERATIVOS

VIDEOCONFERENCIA EN INTERNET



PRECIO 2 200 Ptas. 13,22 €

PÁGINAS 193 Págs.

AUTOR David Zurdo

EDITORIAL Editorial Paraninfo

Nivel "I" ☆☆☆

El libro que nos ocupa aborda todo lo que a videoconferencia en Internet se refiere, todos los elementos que se requieren, así como lo que se puede difundir a través de la Red de redes mediante una cámara de vídeo (web-cam), tales como imágens, sonidos, transferencia de ficheros, etc.

Es el libro ideal para particulares o pequeñas empresas que requieran este tipo de servicios en Internet, lo que le hace ser una obra bastante sencilla en su concepto y comprensión. Para los novatos en estas lides.

Nivel I: Iniciación Nivel C: Con experiencia Nivel E: Experto

▼ Pésimo ☆ Flojo ☆☆ Normal ☆☆☆ Bueno ☆☆☆☆ Muy Bueno

Activate 99

El Egotour de Activision

Tras la última edición del E3, y en espera de la celebración del próximo ECTS, Activision se mantiene fiel a su tradición y un año más organiza su "feria" particular, con la organización de Activate 99. Durante tres días, a finales del pasado mes de Julio, la compañía reunió en la ciudad de Edimburgo a la prensa especializada europea para mostrar sus novedades de cara a los próximos meses. Micromanía acudió a la cita en Escocia para contemplar lo que hay de nuevo en las producciones más inminentes de Activision.

Si hay algo que se le debe reconocer a Activision es la excelente organización de encuentros como el Activate, en cualquiera de sus ediciones. La compañia siempre escoge una ciudad diferente cada año, para reunir a los miembros más relevantes de su staff, así como a los personajes más importantes de cada uno de los equipos de programación que trabajan para ellos. Se trata de una de esas escasas posibilidades que la prensa encuentra para, con sólo dar un paso, poder charlar con integrantes de grupos de programación que habitualmente sólo se podrían encontrar tras recorrer medio mundo.

Este año, Activate tuvo como escenario Edimburgo. En las afueras de la ciudad, a pocos kilómetros del centro histórico de la misma, se encuentra el castillo de Dundas, el lugar escogido por Activision como el escenario perfecto para el encuentro entre varias decenas de periodistas y los responsables más importantes de las nuevas producciones de la compañía. Id Software, Pandemic Studios, Nihilistic Software, Fox Sports, Raven, etc., tenían representación en Activate 99, en forma de juegos y de productores y/o programadores de los mismos.

Pese a todo, no puede decirse, en opinión de Micromanía, que Activate 99 haya llegado a superar a anteriores ediciones. La situación temporal que, habitualmente, Activision ha venido escogiendo para estos encuentros, siempre entre la celebración del E3 y la del ECTS, no deja demasiado lugar a las sorpresas, teniendo que tomar Activate más como una oportunidad para contactar de manera directa con los responsables directos de los juegos, que como una presentación paralela de novedades. Un buen puñado de títulos de calidad se han juntado con otros que, en parecer de Micromanía, no llegan a superar ciertas expectativas, como ocurriera en anteriores ediciones. Sin querer afirmar a estas alturas –lo que sería bastante ilógico– que algunos juegos no ofrecerán la calidad suficiente, sí ha permanecido esa sensación de haber contemplado muchos títulos como los vistos con anterioridad. ¿Una realidad o, simplemente, una intuición de que "falta algo"? Mientras esperamos a que los próximos meses desvelen la calidad de los juegos contemplados, Micromanía os invita a echar un vistazo a este resumen de la cita que tuvimos en Edimburgo.



Fox Sports Interactive
Todo por el deporte

Fox Interactive firmó un acuerdo con Activision en el pasado E3, para la distribución de una nueva línea de productos enmarcados en el género deportivo. El nacimiento de Fox Sports encuentra su razón de ser en una parcela de mercado que va creciendo día a día y que teniendo a la todopoderosa EA Sports como líder indiscutible, cada vez va ampliando sus horizontes con más compañías y títulos a disposición del usuario. Dos juegos, «NHL Championship 2000» y «NBA Basketball 2000» son los primeros títulos de Fox que Activision distribuirá a nivel mundial.

Gran parte de los equipos que han diseñado y creado estos juegos, tanto a nivel de producción como de programación, proceden de EA Sports, como Dave Newbecker, productor de ambos, quien se encargó de hacer las presentaciones de los juegos a la prensa.

Ambos títulos están marcados por un claro diseño arcade, pero con la suficiente flexibilidad y potencia como para pasar por una auténtica simulación. El objetivo en ambos casos ha sido idéntico: conseguir la mayor jugabilidad posible. Para ello, los responsables de ambos títulos no sólo han llevado a cabo un buen trabajo en el área de diseño gráfico, con una excelente calidad global que refleja un realismo en el diseño visual bastante elevado, sino que la creación de un interfaz de usuario enormemente simple y efectivo ha primado sobre otras consideraciones. La velocidad de juego también se puede considerar como una de las características principales de ambos títulos. Una acción que sólo se ve interrumpida por los lances del juego y que, pese a no precisar de una exclusividad de funcionamiento mediante hardware, se verá muy beneficiada por el uso de una tarjeta 3D. Un intento, en suma, de rivalizar por los puestos de cabeza del mercado de títulos deportivos con Electronic Arts, que puede dar muy buenos resultados.

Raven Software
Una vuelta de tuerca más

Considerado por Micromanía como una de las mayores y más agradables sorpresas que el E3 deparó, el reencuentro con «Soldier of Fortune» no hizo sino confirmar nuestras sospechas de que estamos ante uno de los títulos llamados a ser de los grandes triunfadores en los próximos meses. No se trata de una revolución en toda regla, ni mucho menos, sino de un paso más –¿quizá el definitivo?– para el engine de «Quake II», en una estructura y diseño de producción muy similares a los que dieron vida a un clásico, ya, como «Half-Life».

Con la base de la licencia oficial de la revista estadounidense «Soldier of Fortune», el nuevo título de Raven es el primero de una serie de juegos basados en dicha publicación, teniendo el que ahora nos ocupa como protagonista a un mercenario que se ve envuelto en una compleja trama bélica, de la que sólo podrá salir airoso matando antes de que le maten. En otras palabras, lo que Raven propone es un furioso juego de acción 3D, en perspectiva subjetiva, en el que el engine de «Quake II» ha sido llevado al límite en áreas como iluminación dinámica, animaciones, texturas –se han añadido nuevas pasadas de texturas por polígono–, interacción, etc. Gráficamente espectacular, superior a muchos títulos conocidos en lo relacionado con la jugabilidad, y con unas enormes posibilidades contemplado su conjunto, «Soldier of Fortune» promete ser el nuevo título que se hará imprescindible para los amantes del género, y que Activision ha prometido estará disponible antes de las próximas Navidades.

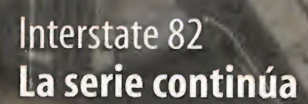








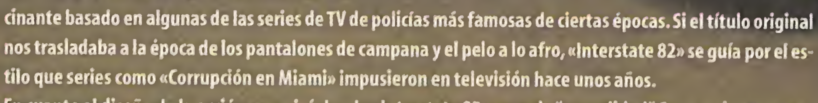




Interstate 82
La serie continúa

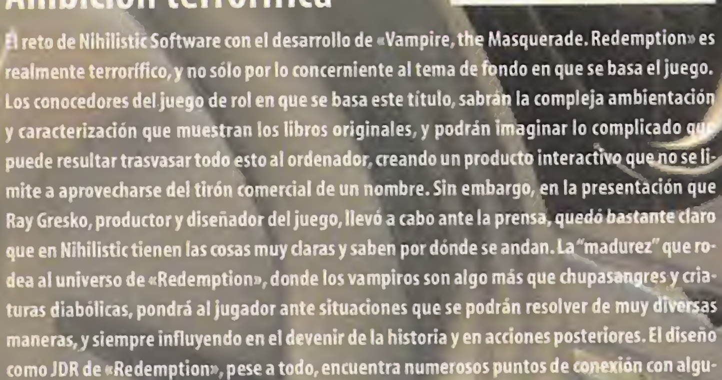
Todos aquellos que disfrutaron de la originalidad de un título como «Interstate 76» están de enhorabuena, pues la presentación de «Interstate 82» perpetúa el estilo desarrollado por aquel, y que nos sumerge en un universo alucinante basado en algunas de las series de TV de policías más famosas de ciertas épocas. Si el título original nos trasladaba a la época de los pantalones de campana y el pelo a lo afro, «Interstate 82» se guía por el estilo que series como «Corrupción en Miami» impusieron en televisión hace unos años.

En cuanto al diseño de la acción, es quizá donde «Interstate 82» peca de "comodidad". Con una interesante historia que da forma al guión, y con la aparición de algunos de los personajes que ya se pudieron ver en el primer juego, Activision no ha modificado apenas la estructura ni las opciones globales de juego, mejorando, eso sí, la calidad técnica a todos los niveles. Sin embargo, para Micromanía «Interstate 82» debe ser un digno sucesor de «Interstate 76» y no limitarse a aportar una serie de mejoras técnicas sin más. De todos modos, queda aún bastante tiempo para poder disfrutar de este título, así que esperemos a ver lo que nos deparan los próximos meses antes de aseverar nada al respecto.











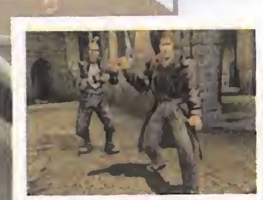


Nihilistic Software
Ambición terrorífica

El reto de Nihilistic Software con el desarrollo de «Vampire, the Masquerade. Redemption» es realmente terrorífico, y no sólo por lo concerniente al tema de fondo en que se basa el juego. Los conocedores del juego de rol en que se basa este título, sabrán la compleja ambientación y caracterización que muestran los libros originales, y podrán imaginar lo complicado que puede resultar trasvasar todo esto al ordenador, creando un producto interactivo que no se limite a aprovecharse del tirón comercial de un nombre. Sin embargo, en la presentación que Ray Gresko, productor y diseñador del juego, llevó a cabo ante la prensa, *quedó bastante claro* que en Nihilistic tienen las cosas muy claras y saben por dónde se andan. La "madurez" que rodea al universo de «Redemption», donde los vampiros son algo más que chupasangres y criaturas diabólicas, pondrá al jugador ante situaciones que se podrán resolver de muy diversas maneras, y siempre influyendo en el devenir de la historia y en acciones posteriores. El diseño como JDR de «Redemption», pese a todo, encuentra numerosos puntos de conexión con algunas claves típicas del género, como el manejo de varios personajes simultáneos, aunque se encargará de desarrollarlas de manera muy poco habitual en el rol.
Técnicamente, «Redemption» es de lo mejorcito que se pudo ver en Activate 99. Un excelente engine 3D diseñado por Nihilistic, y adaptado a todo lo que pretenden con «Redemption», es la guinda de un producto que, ni no se tuerce, podrá convertirse en un gran producto, que se recomienda jugar a solas y, a ser posible, a oscuras.

















Star Trek
Nuevos mundos

Tres títulos basados en la popular «Star Trek» tiene Activision en preparación para los próximos meses. No es sino el principio de lo que vendrá a ser una avalancha de juegos "trekkies" en el futuro, tras el acuerdo al que Activision ha llegado con Paramount para la producción y distribución, durante los próximos diez años –ahí es nada–, de títulos basados en «Star Trek».
El primero en ser mostrado fue «Star Trek Insurrection. The Hidden Evil». Siguiendo las pautas del guión cinematográfico en que se basa, este título, sin embargo, es el que para Micromanía presentaba un aspecto menos original. Se trata de una aventura que combina un engine 3D con escenarios prerenderizados –en el estilo tan típico de «Alone in the Dark» y «Resident Evil»– y que, aún manteniendo una fidelidad completa a la peculiar estética "trekkie", se antoja demasiado limitado en sus pretensiones, para ser una licencia de la última película «Star Trek».
El siguiente producto fue «Armada», curiosa y atractiva producción, enclavada en el terrenos de la estrategia en tiempo real, que hace del uso de un engine 3D bastante cuidado una de sus mayores bazas, basando en el mismo gran parte del desarrollo de la acción y de las posibilidades de juego. No se trata de un juego tan complejo en su concepto y desarrollo como algunos de los clásicos del género, sino que afronta una espectacularidad pocas veces vista en la estrategia, de un modo francamente original. Queda por ver, en todo caso, si las 26 misiones de «Armada» y la inclusión de cuatro razas en conflicto, resultan suficientes para los fanáticos del universo "trekkie" y de la estrategia, por igual.
Finalmente, la "trilogía" de «Star Trek» que Activision tiene entre manos se cierra con «Voyager», un título que pretende adentrarse ligeramente en el terreno de la aventura, pero al que hay que considerar, ante todo, un juego de acción 3D que se basa en el reciente y novísimo engine de «Quake III». Éste se ha convertido en pieza fundamental del proyecto, según sus creadores, puesto que posee la potencia suficiente como para diseñar unos escenarios lo bastante complejos y "orgánicos" que la producción requería para su desarrollo. A «Voyager», sin embargo, le queda aún un largo camino por delante. Prácticamente lo que se pudo contemplar en Activate 99 era más una demostración de la tecnología que un versión inacabada del juego, con lo que los cambios pueden ser muy numerosos en los próximos meses.







y además...



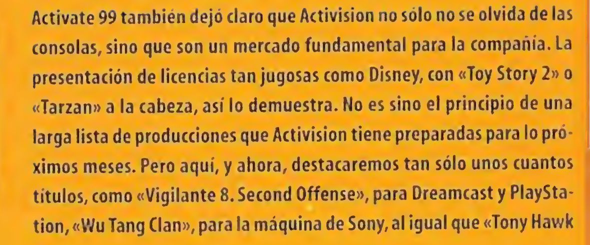
TOY STORY 2



QUAKE II



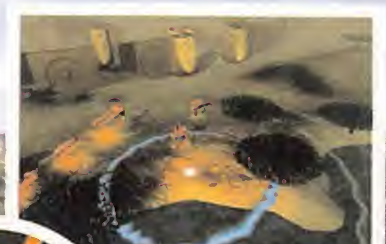
SPACE INVADERS



Activate 99 también dejó claro que Activision no sólo no se olvida de las consolas, sino que son un mercado fundamental para la compañía. La presentación de licencias tan jugosas como Disney, con «Toy Story 2» o «Tarzan» a la cabeza, así lo demuestra. No es sino el principio de una larga lista de producciones que Activision tiene preparadas para los próximos meses. Pero aquí, y ahora, destacaremos tan sólo unos cuantos títulos, como «Vigilante 8. Second Offense», para Dreamcast y PlayStation, «Wu Tang Clan», para la máquina de Sony, al igual que «Tony Hawk








Pandemic Studios
Perspectiva forzada

Si algo hay que reconocer a los integrantes de Pandemic es que fueron los primeros en dar el temido paso hacia las 3D, en el mundo de la estrategia, con unos resultados notables. «Battlezone» fue el juego que ha dado origen a una legión de títulos que, con la excusa de la estrategia en tiempo real, han servido más para calmar las ansias de aquellos programadores que querían hacer un juego de acción algo más "profundo".
Pandemic pretende continuar el estilo impuesto por «Battlezone» con la secuela de éste y la de otro juego que, originalmente, apareció como una producción 2D, «Dark Reign».
Si bien hay que reconocer que el esfuerzo puesto por Pandemic en el diseño y realización de lo que serán «Battlezone 2» y «Dark Reign 2», con unos engines 3D sublimes, capaces de auténticas barbaridades en todo lo relacionado con generación de imágenes, texturas, luces y efectos especiales, no es menos cierto que se trata de un par de títulos que arrojan no pocas dudas sobre lo que será su versión final. De lo mostrado por el equipo en Activate 99 se deduce que estamos ante un par de producciones francamente espectaculares en el terreno visual, y que cuentan con sendos editores de terrenos realmente fantásticos, capaces de modificar en tiempo real el escenario de cualquier misión que se esté jugando, sin necesidad de una compilación extra de datos. Pero lo visto por Micromanía plantea una inquietante cuestión: ¿dónde está la estrategia? «Battlezone 2» apenas tiene innovación alguna sobre lo que pudo dar de sí «Battlezone», que en su momento fue algo más que un intento por aportar algo nuevo. Pero ni la segunda parte de «Battlezone» ni «Dark Reign 2», con lo que se ha podido ver hasta el momento, plantean retos estratégicos verdaderos. Más bien se trata de una gestión de formaciones y una acumulación de recursos, pero el componente clave aún no se ha podido ver. Esperamos que con el tiempo que aún queda por delante en el desarrollo de estos títulos, Pandemic eche el resto para ofrecer aquello que los usuarios demandan, porque si el estilo que se pudo ver en Activate 99 no varía, tendremos en nuestras manos unos juegos de acción en 3D espectaculares. Pero no de estrategia.




Id Software
Brillante

Poco, o nada, se puede decir de nuevo de lo que será «Quake III», del que se pudo contemplar un nuevo mapa de deathmatch y nuevos personajes en Activate 99. Graeme Devine, de id Software, bromeó sobre el particular al comenzar la presentación del juego. "¿Alguien ha jugador con la versión test de «Quake III»?, preguntó Devine al iniciar la sesión. Al segundo, la decena larga de periodistas que allí nos encontrábamos levantó la mano sin excepción. Devine sonrió y dijo, "bueno, puesto esto es «Quake III»… Ya hemos terminado". Una sonora carcajada de todos los presentes recorrió la sala del torreón del castillo, y acto seguido comenzó una furibunda partida en red entre todos los perodistas.
Pero no por ello Devine terminó su trabajo. Nos presentó algunos de los nuevos personajes que se están diseñando para la versión final del juego –Slash fue uno de los más atractivos– y algún que otro mapa hasta ahora desconocido –y francamente espectacular–.
Lo único que se puede contar de «Quake III» es que será, sin duda, lo mejor que se podrá encontrar en el terreno de la acción 3D multijugador, y que lo que se ha podido contemplar hasta ahora con la versión test que id Software ha colocado en Internet, no es sino la punta del iceberg. Preparaos para algo muy, muy grande.

Skateboarding» –realmente original y atractivo–, sin olvidarnos de «X Men». Mención aparte merece la versión PlayStation de «Quake II», que como la recientemente aparecida de Nintendo 64, marca un hito en lo que se refiere a este estilo de juegos en el mundo de las consolas. Aunque no existe una posible comparación real con el original de PC por diversas modalidades de juego aquí no soportadas, no cabe duda que el trabajo hecho con el título de id Software en su adaptación a PlayStation es realmente excelente.



TONY HAWK SKATEBOARDING


VIGILANTE 8. SECOND OFFENCE


WU TANG CLAN

RED STORM ENTERTAINMENT

LA ESTRATEGIA DE UN FUTURO EN TODA SU DIMENSIÓN





Red Storm Entertainment, a pesar de ser una compañía relativamente joven, con tan sólo tres años, y de no tener una lista de títulos demasiado extensa, ya atesora un enorme prestigio dado el carácter innovador de sus títulos. El talento creador de Tom Clancy ha acompañado al baluarte de la compañía, «Rainbow Six», juego con el que ha conseguido combinar acertadamente la estrategia militar y la acción por medio del uso de gráficos 3D, así como a posteriores programas, alternando una perpectiva en primera y tercera persona. Una fórmula que ahora se extenderá al panorama de las consolas y que continuará siendo la base del desarrollo de futuro de la compañía. Este verano visitamos sus oficinas en el estado de Carolina del Norte, en Estados Unidos, para conocer qué es lo que Red Storm está preparando para un futuro inmediato. En nuestra visita conocimos cómo es el modo de trabajo, el estilo y los objetivos de Red Storm gracias a que pudimos acercarnos a sus componentes.







Junto con el asesoramiento Tom Clancy, el presidente de Red Storm, Doug Littlejohns, fundó la compañía con la intención muy concreta de crear un nuevo tipo de juegos basados en la acción y estrategia 3D que ha definido su estilo. "El lanzamiento de Red Storm Entertaiment ha sido lo más excitante de toda mi vida, y eso que yo he hecho muchas cosas encantadoramente excitantes de las que no puedo hablar".

Doug Littlejohns



"Estamos intentando comenzar una nueva forma de arte. Estamos intentando crear historias en las que los jugadores se sientan parte del juego".

Tom Clancy

FLASHES

Red Storm Entertainment y Red Lemon Studios, compañía escocesa responsable del desarrollo de «Braveheart», aunaron esfuerzos este año para el desarrollo conjunto de un juego llamado «Aironauts» basado en la acción arcade para PlayStation que es muy probable tengáis a vuestra disposición a la hora de leer estas líneas. También se prepara una versión para Dreamcast hacia las próximas navidades.





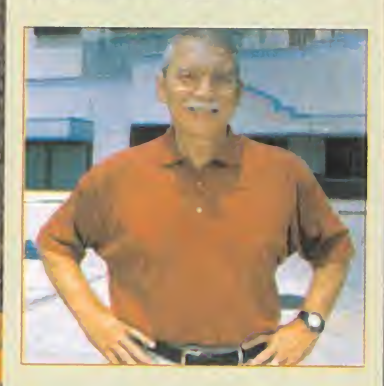
La compañía está preparando una series de títulos para PC y consola basados en nuevos personajes de un show de animación de una cadena de televisión norteamericana, la Newest Kids Broadcast Network. «The Roswell Conspirances: Aliens, Myths & Legends» será el primer juego de la compañía basado en una serie televisiva, pero con toda seguridad le sucederán otros programas más conocidos en nuestro país.



FORCE 21

Nos encontramos en el año 2 015, en un momento de tensión en el que la Tercera Guerra Mundial está a un paso de desencadenarse. A pesar de que la amenaza de este temido conflicto de grandes proporciones parecía haber sido erradicado del mundo tras la caída de la Unión Soviética, aún permanecía un tremendo potencial de discordia que se había estado gestando en el comunismo chino. Pero, en este momento, recientes avances en la tecnología denominada guerra de las galaxias, ha eliminado por completo la amenaza de las armas nucleares neutralizando su uso y cambiando radicalmente el concepto de una posible contienda a un modo de guerra mucho más convencional. Mientras, los fragmentos de la Unión Soviética continúan inmersos en un caos económico y social manteniendo, no obstante, parte de su potencia bélica. Por otro lado, China, abierta al mercado libre, ha conseguido convertirse en la mayor potencia del Este, así que en búsqueda de obtener recursos naturales para alimentar su estallido económico invade la República de Kazakistán, desencadenando una escaramuza en la que se verán implicados Estados Unidos y Rusia.
Con esta puesta en escena –con unas atractivas animaciones– y con un planteamiento de la estrategia en tiempo real en 3D, «Force 21» nos propondrá comandar uno de los dos bandos, bien el chino o el estadounidense revelando así parte de su concepto de juego diseñado con una sustancial componente multiusuario. El objetivo será afianzar el dominio mundial en el Siglo XXI, y para ello hemos de controlar un ingente número de tropas –más de cuarenta tipos de vehículos– compuestas por unidades de tanques, helicópteros, piezas de artillería, ingenieros, y de guerra electrónica. Las acciones que podremos llevar a cabo pasan por lanzar ataques aéreos a zonas concretas, enviar unidades patrullas de reconocimiento, minar territorios o construir bases además de liderar los combates y determinar las formaciones de cada grupo de combate. Esto nos da una referencia de cuál será la base estratégica de «Force 21», mediante un interfaz que parece permitirá atender la componente estratégica y táctica mientras no se detiene la acción de la batalla en el que se dispondrá de un mapa con el que diseñar cada acción antes de llevarla a cabo en el entorno 3D.
El juego irá acompañado de un realista y detallado entorno 3D basado en localizaciones de América y Asia, podremos contar con un editor de misiones, pero sigue manteniendo un mapa 2D para determinar la actuación inicial de las unidades.
En definitiva, «Force 21» es un proyecto en el que prima la combinación de estrategia y acción, con una tensa historia tomada desde las perspectivas de ambos bandos en contienda. Jonh Farnsworth, productor del título, insistió mucho en este sentido durante la demostración a la que pudimos tener acceso en nuestra visita a Red Storm. Pero tras este programa, y como es habitual en la compañía, existe además un desarrollo que ha tomado gran parte de referencias militares técnicas de la mano del general Fred Franks, asesoramiento de lujo para un juego que pretende llegar hasta el máximo grado de realismo. De este modo, parece garantizarse una perspectiva desde el punto militar más "profesional" y rigurosa con los factores que han de evaluarse en una batalla contemporánea.

General Frederick M. Franks



Actualmente retirado del servicio activo desde 1 994, el General Frederick M. Franks participó en las operaciones Tormenta del Desierto y Escudo del Desierto comandando fuerzas estadounidenses y británicas durante la principal ofensiva aliada contra Irak y posteriormente ha trabajado como responsable del desarrollo de nuevos conceptos en combate para el campo de batalla futuro. El General Franks ha descrito la batalla como un caos de gran escala en el que cada momento representa una situación distinta, lo que parece haberse incluido en «Force 21».



ROGUE SPEAR

Sin duda alguna, el título más esperado de la compañía es la continuación de «Rainbow Six» cuyo lanzamiento se prevé para mediados de Septiembre, y en él se plantean varias incógnitas; por un lado, si mantendrá el mismo interés que la primera entrega y, por otro, cuáles serán las novedades que «Rogue Spear» va a ofrecer.
De nuevo, la comunidad internacional contará para salvaguardar las vidas de ciudadanos de todo el mundo con los servicios de la fuerza secreta que más éxitos ha obtenido en la lucha contra el terrorismo, Rainbow. La organización, debiendo afrontar dos situaciones de rehenes en peligro, una en el Museo de Arte Metropolitano y otra en un avión comercial secuestrado, pronto será consciente de que tras estos atentados se esconden los hilos de dos peligrosas organizaciones creadas para romper la estabilidad mundial. La Mafia Rusa y una organización terrorista del Oriente Medio harán todo lo posible por atender oscuros intereses, y dado que poseen medios más que suficientes para ello. Rainbow, por su parte, descubriendo el plan de los terroristas tendrá que enfrentarse a ellos a lo largo de múltiples misiones cuya característica común es que su dificultad se ha visto incrementada.
Para Red Storm era casi obligado sacar partido a su título de mayor aceptación y reconocimiento, pero también lo era incorporar nuevas características que hagan de «Rogue Spear», algo más complejo que un disco de misiones. Lógicamente, la cantidad de arsenal y los objetos útiles se verá ampliada como también las posibilidades del programa con la inclusión de especialistas francotiradores, una de las opciones más interesantes cuando se habla de estrategia 3D. Contaremos con un total de 18 misiones en 16 muy diferentes localizaciones de todo el mundo.







Pero las novedades van más allá de los términos de cantidad, respondiendo más bien a una depuración de la totalidad de los aspectos que hemos podido ver en «Rainbow Six». Los movimientos de los personajes son una de las novedades más destacables gráficamente, dotando a los modelos de más de cuatrocientos desarrollados a partir de movimientos reales capturados, lo que por otro lado ha sido necesario dado que cada personaje, enemigo, rehén o componente del comando reaccionará al parecer de manera más realista y diversa. Así mismo, y aunque es difícil determinar en qué medida aún, la IA se verá agudizada en gran medida, factor que es casi obligado para un juego de estas características.
En materia gráfica es sobre todo el nivel de detalle y la diversidad los elementos mejor potenciados. Por ejemplo, podremos ver a nuestro comando en entornos nevados, llevando un camuflaje específico y pudiendo apreciar incluso las pisadas de estos en la nieve o el vaho de su aliento al respirar.
Si ya era bueno en «Rainbow Six», podemos asegurar que en «Rougue Spear» la calidad técnica visual queda fuera de toda duda y dispondrá de efectos atmosféricos, mejores animaciones, efectos especiales en explosiones con fragmentos etc., realmente gratos de ver.
Pero además de un gran trabajo de depuración y detallado también se han incrementado sus posibilidades de juego, principalmente por la incorporación de un editor de misiones y por la de la opción de grabar y visualizar posteriormente las misiones llevadas a cabo. En esta última podemos cambiar desde diferentes puntos de cámara y o bien alternar la perspectiva desde cada personaje en escena. Por esta razón constituye en sí mismo otro modo de juego distinto y complementario que resultará de gran ayuda para analizar los por menores de una misión para corregir errores posteriormente.
Aparte de estas mejoras, el juego sigue manteniendo la misma esencia, únicamente pueden destacarse un mayor nivel de interacción con el entorno y nuevas funciones del interfaz destinadas a facilitar el movimiento y la actuación de nuestros efectivos. Carl Schnurr tiene el difícil reto de crear un juego que supere claramente las características de "Rainbow Six". Según la demo que pudo verse, esto no va a ser un problema.





RAINBOW SIX OPERA EN CONSOLAS

En nuestra visita a Red Storm pudimos hacer un repaso a las versiones para consolas que verán la luz inminentemente y aunque son en general bastante fieles merece la pena atender a las peculiaridades de la versión de cada plataforma.

• **Nintendo 64:** La versión dedicada para Nintendo 64, que verá la luz en Noviembre es, de las que pudimos ver, la que más se asemejará al título original de PC manteniendo el mismo interfaz e incluso una presentación de los menús de opciones muy parecida. La consola es perfectamente capaz de manejar los gráficos necesarios para el programa sin ningún programa, por lo que la calidad gráfica viene a ser la misma. El número de misiones y de operativos es también el mismo, por lo que resultará –como ya supuso para PC– un espectacular e interesante programa. El juego multijugador ha sido contemplado en para dos personas en cooperativo o combativo, con la clásica división de pantalla en dos.

• **PlayStation:** La consola de Sony también guardará, sobre todo dentro de las misiones, una similitud muy sustancial, no así con el resto del juego en el que se aprecian algunas diferencias, sobre todo orientadas a simplificar el interfaz y hacerlo más adecuado para los mandos de una consola. La PlayStation puede mantener un nivel gráfico muy bueno incluso con efectos especiales aunque, como es lógico, al no soportar aceleración gráfica podrá apreciarse la falta de corrección de perspectiva y polígonos que se solapan algo inevitable en la ya veterana consola. No obstante, el sistema de juego inclina la balanza a la acción frente a la estrategia, bastante más arcade y con tres niveles de dificultad, pero igualmente interesante. Su aparición es inminente para este mes de Septiembre.

• **Game Boy Color:** Las posibilidades de esta consola no pueden ser más explotadas de lo que ha sido en la adaptación de «Rainbow Six» en la que han logrado incluirse las dieciséis misiones de la versión PC. Está realmente conseguida, aunque obviamente debamos renunciar al uso del 3D, pero no del todo a la perspectiva subjetiva, que viene dada desde una posición cenital con la que podremos hacer zoom. Accesorios dentro del equipo de los integrantes del comando, como la visión nocturna o la mira telescópica de un francotirador, han sido implementadas ingeniosamente, pero evidentemente se trata de un juego mucho más sencillo en el que prima la acción. Tendremos que esperar también hasta Noviembre.

• **Dreamcast:** Por último, está finalizándose el desarrollo para la aparición de «Rainbow Six» en la nueva consola de Sega. Aunque se desconoce cuáles van a ser sus características de manera concreta, todo apunta a que será la más similar a la de PC, y que incluso pueda superar su calidad en algunos aspectos. A pesar de que su anuncio no se hizo hasta Junio pasado, la compañía prevé para este mismo mes su lanzamiento.





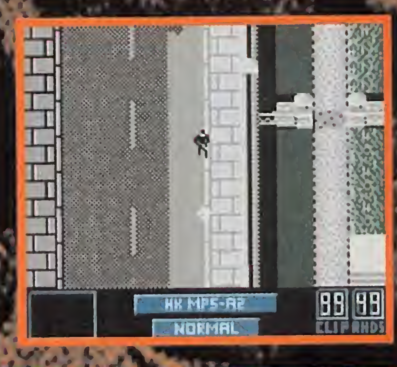












PROJECT CHURCHILL

«Project Churchill», a pesar de ser, cómo no, un programa donde también primará la estrategia, tendrá como resultado el juego que más se distancia de la línea actual de Red Storm. Principlmente porque poseerá una ambientación espacial dentro de un lejano futuro y porque la fantasía será una de sus características principales. Su interfaz será un híbrido entre el clásico de la acción y estrategia en el que destaca una representación de diferentes sistemas planetarios donde podremos acceder a cualquier planeta o nave mediante un zoom realmente atractivo. Pero además pasará a ser en ocasiones un juego de simulación espacial en el que como comandante de una gran nave debemos atender a todas las obligaciones que exige nuestro mando. Así, deberemos organizar a la tripulación de la nave dentro de un conjunto jerarquizado de personajes diferenciados tando en su carácter como en sus funciones. «Project Churchill» está en un punto aún lejano de hacerse palpable, pero si ya desde este momento resulta espectacular su calidad gráfica y atractiva la temática de su juego, no queda más remedio que estar atentos a su desarrollo.



Según Paul Wirth la fantasía unida a la ciencia-ficción será el componente principal de este «Project Churchill». Red Storm está decidida, sin duda, a explorar nuevos géneros y estilos.

SHADOW WATCH

Una vez más, Tom Clancy asiste en el diseño de este proyecto que combinará el género de la estrategia con el rol. Para ello su concepto se basa principalmente en la estrategia desde una perspectiva isométrica, pero sus personajes tendrán un carácter muy avanzado y diferenciado lo que nos obligará a tomar decisiones casi continuamente, respondiendo a los dilemas que el juego nos planteará. Su temática será la de controlar un grupo de personajes especializados, cada uno en una tarea concreta, para la investigación, con ciertas dosis de acción táctica en la que tengan que enfrentarse con enemigos, aunque eso sí, por turnos. A tenor de lo visto vendrá a ser un sistema de juego similar al de «Commandos» en lo que a la componente estrategia se refiere, para que os podáis hacer una idea.

Una de las particularidades de «Shadow Watch» es que será programado íntegramente en Java, un lenguaje de programación que anteriormente no había tenido que más que una escasa presencia en el sector de los videojuegos con el que la compañía experimenta, quizá para crear alternativas para equipos menos potentes. Su ambientación y aspecto, derivado del uso de este nuevo campo de desarrollo le proveerá curiosamente de una gran similitud estética con el cómic, no sabemos si por casualidad o intencionadamente. Su mayor interés radicará sobre todo en la integración del rol de la manera que se está llevando a cabo, con un diseño de personajes dinámico. Es decir, con unas características que determinan la personalidad y habilidades de un personaje en conjunto y de manera integrada. De hecho, cada uno de sus aspectos estará estructurado de tal forma que casi siempre actuarán frente a una situación conjuntamente. El personaje podrá modificar estas características a lo largo del juego y aprender otras nuevas dependiendo de los éxitos y fracasos. Aún es pronto para evaluar cualquiera de sus aspectos, puesto que su aparición no vendrá hasta la primavera del 2 000, pero dado que no es un sistema nada corriente lo que entraña un riesgo importante lo poco que hemos podido ver es bastante satisfactorio en cuanto a resultado gráfico. Sí es probable que los usuarios de Mac vayan a poder contar con «Shadow Watch».













...vista...
Cada mes
en tu
quiosco
Sólo
350
Ptas.
Sólo
350
Ptas.
2,1€
PC PlayStation Nintendo 64 GameBoy Color Dreamcast y mucho más...
Juegos
& Cía.
Próximamente
PC
Indiana Jones, vuelve el héroe
Reportaje
Dreamcast por fin en España
Test
PSX
Driver ¡Quema el asfalto!
Comparativa
PSX
Metal Gear Solid vs Syphon Filter
ESPECIAL
STAR WARS
EPISODIO I
Siente la fuerza
2 Posters Dobles
V-Rally 2
Lara Croft
Star Wars
Y más de 200 trucos para tus juegos favoritos
...gos
...eva generación



Por: Penélope Labelle

Sexta reunión de ésta que es vuestra sección. Las vacaciones tocan a su fin, las clases se reanudarán en breve, con un nuevo curso –eso sí–, la vuelta al trabajo diario, y volveremos de nuestros lugares favoritos de descanso para poner fin a la evasión de todos los años. Aunque el mundo de los videojuegos se sigue moviendo; lentamente, pero se mueve.

Fin de la evasión

Bienvenidos seáis todos a vuestras páginas favoritas de Micromanía. Volvemos de nuevo a la rutina diaria de nuestros trabajos, las clases que en breve empezarán para algunos, pero el mundo de los videojuegos se sigue moviendo, sobretodo de cara a las Navidades que vienen a pasos agigantados y, con ellas, los futuros lanzamientos que las compañías vienen preparando desde hace ya tiempo y que prometen que estarán para esas fechas... ¿Nos lo tenemos que creer, o pensaremos en retrasos de última hora? Veremos en qué queda todo esto. Pero mientras llega la hora de la verdad, el camino a recorrer es largo y tedioso –pensemos que las vacaciones de Navidad nos esperan, después de todo–, así que no debemos perder más el tiempo, y os cedo la palabra.





CON UNA BASTA

Nuestro querido amigo José Antonio Sojo, de Alcobendas (Madrid) ha pensado que durante el pasado mes de Agosto los carteros no tenían mucho que hacer, así que debió decidir darles trabajo extra. Esto viene a que este sin par lector nos ha escrito la nada despreciable cantidad de once cartas, una detrás de otra, contándonos lo mismo. Hombre, José A., no hace falta que te dejes tu asignación semanal en sellos, o que vacíes los bolsillos de tus mayores. Todas, absolutamente todas las cartas que llegan referidas a estas páginas son leídas minuciosamente –y no sólo de esta sección, sino de toda la revista–, con el fin de ser respondidas a la mayor brevedad posible. El problema es el de siempre: la falta de espacio. Por eso en Zona Arcade intentamos meter aquellas que nos parecen más interesantes por la demanda de sus preguntas, por la actualidad que puedan encerrar, etc. Y con esto quiero decir que no hace falta que escribas dos, tres, cuatro, o hasta once cartas para que te hagamos caso, ya que con la primera que enviaste hubiera sido suficiente para tener en cuenta lo que nos preguntas, que no es otra cosa que ciertos problemillas con las arañas en «Half-Life». Pues bien, lo que tienes que hacer es, nada más encontrarte con la araña, dispararla un par de veces hasta que salga huyendo, para seguirla hacia donde huya, sin dejar de dispararla. Mientras la vas persiguiendo, podrás ver una fuente milagrosa, y cuando llegues hasta arriba, tienes que salir a la superficie, siguiendo a la araña, hasta que caigas en otra zona diferente donde te encontrarás con la súper araña. Debes colocarte detrás de los tentáculos, tener cuidado de las pequeñas criaturas que salen de la gran araña y disparar a ésta en el vientre para que los disparos sean efectivos. Después, lánzate por el agujero que queda abierto. ¿Solucionado? Pues todos esperamos, y especialmente los carteros, que tus próximas participaciones en la sección no sea tan numerosas, aunque sí tan apetecibles. Apunto tus votaciones.



ACTUALIZARSE YA

El siguiente en venir a colación en Jordi Sánchez, que no escribe desde Barcelona. Su carta no hace otra cosa que alabar al estupendo «Unreal», del que dice que ha sido capaz de terminárselo con su Celerón 266 sin tarjeta 3D–¿no te has dejado la vista?–. Pues bien, Jordi nos pide que por favor le digamos otro programa que funcione sin aceleradora tan bien como lo hace «Unreal» –hay que tener en cuenta que el motor que hace funcionar a este programa es uno de los mejores, y hasta incluso muchos juegos populares están basados en ese mismo engine–. Pues si te gustan los shoot'em ups con grandes dosis de aventura, prueba con el mencionado «Half-Life», del que seguro podrás sacar buen provecho, aunque no todo el que podrías si tuvieras una aceleradora. También te podemos aconsejar, en otro género, «Colin McRae Rally», que también es jugable sin aceleradora. Y desde aquí te queremos instar a que te hagas con una tarjeta aceleradora 3D, ya que ahora están bastante baratas y no te costará mucho hacerte con una. Tomo nota de tus votos para la Acción Frenética.

Acción frenética

A pesar de que muchos sois los que dicen que ya está bien de hablar de «Quake 3 Arena», no podemos por menos que siempre hacer una alusión a tan esperado título, sobretodo ahora que pudimos comprobar in situ todo lo que los chicos de id Software pretenden con este nuevo lanzamiento –ver reportaje de Activision en este mismo número–. La última versión que tuvimos oportunidad de bajarnos de Internet nos demostró que los programadores de «Quake III» están cambiando cosas constantemente, como lo hizo por ejemplo en el menú de opciones del juego, mucho más elaborado. Además, se han mejorado sensiblemente los modelos de los personajes con respecto a otras versiones de «Quake 3 Test», así como los movimientos de los mismos, ya de por sí bastante espectaculares. Decir, también, que según salió en Internet la versión 1.06, al día siguiente pusieron al alcance de todos otra nueva, la versión 1.07, lo que nos da una idea del gran esfuerzo que están realizando los chicos de id Software. Esta nueva versión venía acompañada de un nuevo escenario, para disfrute de todos los "quake-adictos". Vamos, que seguro que, como siempre, nos sorprenderán de lo lindo. Veremos a ver en qué queda todo esto.

El que sí está casi a punto de salir a la calle es «Unreal: Tournament», del que podremos tener más información en siguientes números, y del cual ya podemos decir que atesora una gran calidad gráfica, así como una extraordinaria jugabilidad, que va a romper los cánones establecidos hasta el momento. Tiempo para los Maestros.

Maestros: 1.- QUAKE II, 2.- HALF-LIFE, 3.- UNREAL.

Si queréis participar en esta sección, podéis mandarnos una carta, indicando el apartado al que va dirigido –Carrusel Deportivo, Acción Frenética...– a la siguiente dirección: ZONA ARCADE, Micromanía, C/ Ciruelos 4, San Sebastián de los Reyes, 28700 Madrid. No olvidéis indicar en el sobre la reseña ZONA ARCADE.
También podéis mandar un correo electrónico a: *zonaarcade.micromania@hobbypress.es*



En la Boca del Volcán





Dado el reducido espacio que nos ha quedado para este apartado, este mes de Septiembre va a venir un poco más escueto de lo normal, además de que ya el mes pasado dimos un repaso importante a la actualidad del mundo de los arcades y de los juegos deportivos.
Seguimos esperando, como no podía ser de otra manera, títulos de la talla –según lo que prometen sus creadores– de «Mortyr», «Daikatana», «Requiem» –éste ya se ha lanzado en diversos países, no así en España–, «Messiah», «Giants», etc., alguno de los cuales se ha ido a fechas que anuncian para mediados del año que viene.
Aún así, las Navidades siempre vienen con muchas sorpresas, y habrá que estar a lo que anuncien las distribuidoras en próximas fechas, y si cumplen sus objetivos. Mientras, esperaremos a que nos lleguen más noticias frescas.

Y hablando de nuevo de «Half-Life», David Esquivel tiene ciertas dificultades para hacer funcionar los trucos de este programa. Pues bien, te remito de nuevo al número 54 de Micromanía donde explico detenidamente cómo se ha de hacer para activar los trucos, que se hace desde la consola –como en otros muchos juegos del género–. Pulsando la tecla que hay a la izquierda del 1, y no en el menú, te saldrá la consola del juego donde debes introducir los códigos para poder obtener las ventajas asociadas. Y también anoto tus votos.

VOTOS NULOS

¿Tanto pedirme la desaparición de la sección Sin Teclado, para qué? Resulta que sigo recibiendo cartas y correos electrónicos que no hacen si no otra cosa que pedirme que desaparezca la sección, para después terminar su participación votando a los mejores juegos que, según esa persona, son los mejores. Pues bien, a ver si nos aclaramos, porque desde luego esos votos no valen para nada, como es el caso de David Esquivel, que ya hizo su aportación un poco antes. Pues bien, el caldero de las consolas está que arde, así que vosotros sabréis lo que hacéis. Mientras, sólo tenéis que echarle un vistazo al estupendo suplemento que llevamos este mes sobre Dreamcast y todos los títulos que saldrán con ella, además de los futuros lanzamientos. ¿Se os ponen los dientes largos? Pues sólo tenéis que ir a probarla para ver sus excelencias. Yo tuve la oportunidad de jugar largo rato con la consola a «Soul Calibur», y no me quedan palabras de elogio para describir su calidad total. Es, simplemente, algo que se sale fuera de lo normal para ser gestionado por una consola –¿habrán descubierto los chicos de Sega cómo se deben hacer las cosas?–.

En otro orden de cosas, Leonardo Marmolejo tiene una serie de preguntas que indicamos seguidamente:

- ¿Cuál es la fecha aproximada de salida al mercado de estos títulos: «Mortyr», «Kingpin», «Shadow Man» y «Vampire: The Masquerade»?
- ¿Qué otros arcades 3D habrá que tener en cuenta dentro de unos meses?
- ¿«Quake III Arena» y «Unreal: Tournament» van a ser juegos exclusivos para multijugador o, por el contrario, van a tener fases para uno sólo?
- ¿Irán bien todos estos juegos en mi Pentium II 266 MHz con 64 MB de RAM y dos Voodoo 2 de 8 MB en SLI?

Pues bien, en cuanto a tu primera pregunta, decirte que «Mortyr» no se sabe aún cuándo va a salir a la calle; «Kingpin» ya lo tienes disponible, al igual que «Shadow Man» –del que puedes ver un punto de Mira en esta misma revista–, y en cuanto a «Vampire», primero decirte que no será un arcade, sino un JDR con grandes dosis de acción, pero si quieres saber algo más no tienes más que echarle un vistazo al fascinante reportaje que te traemos de Activision este mismo número.

En cuanto a la segunda, sí, ambos van a ser juegos exclusivos Multijugador, aunque ambos permitirán jugar contra bots controlados por la máquina. En el caso de «Unreal: Tournament», estamos seguros de que así será, lo que no ocurre con «Quake 3», del que aún se saben pocas cosas.

En cuanto a la potencia de tu equipo decirte que algunos de los que comentas necesitarán una gran máquina, sobretodo si se ponen al máximo las opciones visuales, pero en general sí que podrás jugar con ellos, aunque no aprovechando, como digo, todos la potencia gráfica que poseen o poseerán dichos títulos mencionados.

Sin más que añadir por este mes, que el sendero de los dioses os lleve por el sendero de la luz.

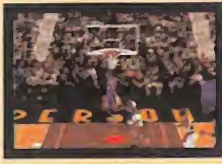
Carrusel deportivo

Parece ser que a la todopoderosa EA Sports le están saliendo rivales a diestro y siniestro, como es el caso de la creación por parte de Fox Interactive de una sección destinada sólo a realizar programas deportivos, y cuyo nombre es Fox Sports Interactive, y que ya están preparando dos títulos, «NHL Championship 2000» y «NBA Basket 2000», para hacerles competencia directa a los primeros.

Como también se ha de destacar el aluvión de programas basados en el mundo de los rallies que están a punto de ver la luz, como «Rally Championship», de Magnetic Fileds y Europress, o «Rally Masters», que verán la luz en breves fechas. Parece que el mundo de los videojuegos se mueve por modas, como se puede ver últimamente. Si más, os dejo con los Maestros.

Maestros: 1.-FIFA 99. 2.-COLIN McRAE RALLY. 3.-NEED FOR SPEED III: HOT PURSUIT.







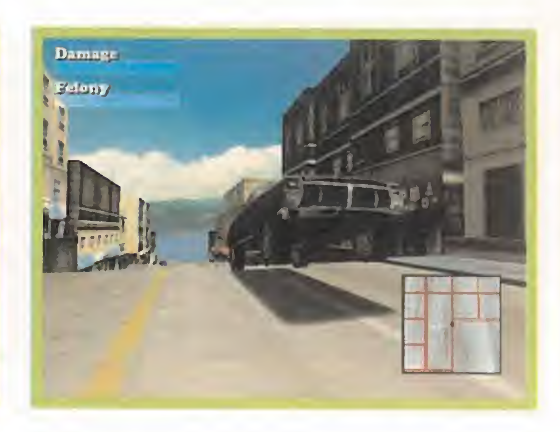
Torpelandia

Este mes seguimos con los códigos de los trucos que empezamos el mes pasado sobre «Kingpin: Life of Crime»:

GIVE FUSE: Nos da un fusible.
GIVE WAREHOUSE_KEY: Nos da la llave del almacén.
GIVE SHIPYARD_KEY: Nos da la llave del astillero.
GIVE OFFICE_KEY: Nos da la llave de la oficina.
GIVE FLASHLIGHT: Nos da una bengala.
GIVE CROWBAR: Nos da la palanca.
GIVE PISTOL: Nos da la pistola.
GIVE SHOTGUN: Nos da la shotgun.
GIVE TOMMYGUN: Nos da la Tommygun.
GIVE HEAVY MACHINEGUN: Nos da la ametralladora pesada.
GIVE GRENADE LAUNCHER: Nos da el lanzagranadas.
GIVE BAZOOKA: Nos da el bazuca.
GIVE FLAMETHROWER: Nos da el lanzallamas.
GIVE BULLETS ###: Nos da balas en la cantidad ###.
GIVE SHELLS ###: Nos da escudo en la cantidad ###.
GIVE GRENADES ###: Nos da granadas en la cantidad ###.
GIVE ROCKETS ###: Nos da misiles en la cantidad ###.
GIVE GAS ###: Nos da gas en la cantidad ###.
GIVE SPISTOL: Nos da un silenciador para la pistola.
GIVE PISTOL RELOAD: Nos da un cargador automático para la pistola.







48 DESTREGA. Un beat´em up que llega dispuesto a dejar fuera de juego a cualquier posible competidor, incluidos aquellos títulos que ya se han convertido en clásicos, repleto de detalles innovadores en el género.

FIGHTING FORCE 2. EIDOS da los últimos toques a la segunda parte de un juego que ya sorprendió gratamente en PC y PlayStation, aunque en esta ocasión tan sólo la máquina de Sony se verá beneficiada con su presencia.

DRIVER. La versión PC del juego aparecido hace escasas fechas para PlayStation está en su última fase de producción. Micromanía visitó las oficinas de Reflections para comprobar la evolución de este prometedor título.







50 WIPEOUT 3. Uno de los títulos que hicieron de PlayStation lo que es hoy, llega con una nueva y más sofisticada estética y diseño de acción, en la tercera parte de una producción que lleva la velocidad al límite.

TEAM ALLIGATOR. Simis ha estado trabajando largo tiempo en el desarrollo de un nuevo engine que será aplicado a este simulador de helicópteros, que verá la luz el próximo año, con modos de juego enormemente atractivos.

TOMB RAIDER IV. La heroína más famosa del videojuego está de vuelta. La cuarta entrega de las aventuras de Lara Croft promete numerosas mejoras a nivel técnico, y un concepto más desarrollado de la aventura.



56 COMMAND & CONQUER: TIBERIAN SUN. Aunque parezca mentira, esta vez Westwood ha cumplido y tiene prácticamente a punto uno de los títulos de estrategia más esperados de la Historia. «Tiberian Sun» llega para demostrar que todavía queda mucho por decir en la saga de «Command & Conquer».



52 RALLY CHAMPIONSHIP. Aunque puede encontrar duros competidores en su género, «Rally Championship» quiere demostrar que puede aspirar al máximo en la simulación de rallies. Sus creadores están usando una tecnología de vanguardia para conseguir el juego de coches más real jamás visto.



58 TRICK STYLE. Pasión por la velocidad y por la diversión es lo que promete este original y atractivo desarrollo de Criterion Studios y Acclaim. Un juego que hace gala de múltiples recursos técnicos para llevar hasta límites extremos un nuevo deporte.




DESTREGA

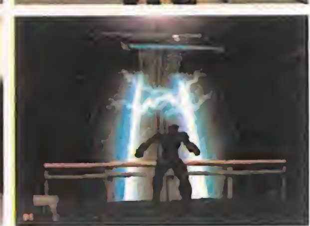
Aunque cada vez parece más difícil poder aportar algo nuevo al género del beat'em up, y más en una máquina como PlayStation, donde el mismo ha de ser considerado como uno de los más prolíficos, Koei realiza una fuerte apuesta con «Destrega» en este sentido.

No estamos ante el típico juego de lucha 3D, en el que un par de combatientes se enfrentan en un ring de dimensiones reducidas, sino que hablamos de un juego que intenta dejar una libertad de movimientos más que amplia, y que une a las típicas habilidades de cada personaje el también usual potencial de golpes especiales y magias, que aportan un toque de espectacularidad que se apoya en una gestión de cámaras ciertamente poco corriente, y muy conseguida.







FIGHTING FORCE 2

EIDOS ya prepara la segunda parte de «Fighting Force», título que hizo su aparición hace ya un tiempo para PlayStation y PC, aunque esta nueva entrega, de momento, da de lado a los compatibles y se dirige exclusivamente hacia el mundo de las consolas. Aunque el estilo, en general, de esta segunda parte es muy parecido al de su predecesor en estructura de misiones, diseño gráfico y opciones generales, se ha pretendido lograr un equilibrio más compensado, en el apartado de la jugabilidad, entre acción y aventura. Técnicamente, aporta numerosas y sustanciales mejoras respecto a «Fighting Force», con un engine rehecho casi por completo, que permite mayor interacción con el entorno, gráficos más realistas y efectos visuales de mayor impacto, con lo que la emoción de este «Fighting Force 2» está asegurada por completo.











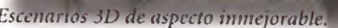



DRIVER

Aunque la versión de PlayStation ya se encuentra en la calle, Reflections está dando los últimos toques a su «Driver», para formato compatibles. A las esperadas mejoras técnicas que se deben considerar como inevitables en la comparación de los dos formatos, esta esperada versión de «Driver» se mantiene completamente fiel a todas las opciones de juego que se podían ver en la máquina de Sony, como pudimos comprobar en una visita a las oficinas de este equipo de desarrollo. Sin embargo, allí también nos informaron de algo que, inexplicablemente, «Driver» no ofrecerá a los jugadores de PC: una modalidad multiusuario. De momento, y puesto que el juego fue diseñado, sobre todo, con PlayStation en mente, los responsables de «Driver» comentan que el actual diseño y estructura del juego no es fácil de encajar en una opción multijugador. Sin embargo, dejaron las puertas abiertas a una actualización futura, quizá con un parche, que solventará este problema.

¡La Batalla acaba de empezar!





Escenarios 3D de aspecto inmejorable.



Gran variedad de misiones.

La otrora magnífica tierra de Darien, ejemplo de prosperidad y unidad, ha sido brutalmente dividida en pedazos. Garacaius, heredero de los ancestrales poderes Kandra y en otros tiempos unificador de tribus y clanes, ha decidido fraccionar la Tierra de Darien en cuatro Reinos, legando cada uno de ellos a cada uno de sus cuatro hijos; Elsin, Lokken, Kirenna y Tirsha. Una decisión de terribles consecuencias.

La mayor de las batallas fratricidas acaba de comenzar. Escoge tu bando, planifica tu estrategia y prepárate para la más apasionante experiencia de tu vida: la batalla por la conquista de Darien.



Nuevas unidades de tamaño descomunal.

- 4 bandos cada uno con sus unidades y características propias.
- 48 actos con un hilo argumental sólido y sin fisuras.
- Más de 200 tipos de unidades para que conquistes, rescates, te defiendas, y pelees por tierra, mar y aire.
- Incorpora motor gráfico de Total Annihilation, con impresionantes mejoras en la IA original
- TOTALMENTE LOCALIZADO EN CASTELLANO. Compatible con juego en red con servidor de partidas dedicado al efecto -Boneyards-.



Gráficos de 16 bits para que no pierdas detalle.

TOTAL ANNIHILATION

KINGDOMS

¿Estás preparado?



www.cavedog.com

boneyards™
ONLINE GAMING



Hermosilla, 46. 2º dcha – 28001 Madrid – Tel: 91 578 13 67 – www.virgin.es



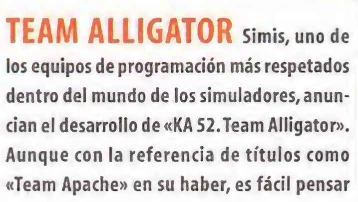





WIPEOUT 3 Uno de los clásicos por excelencia de PlayStation regresa, en una nueva entrega en que el equipo de desarrollo de «Wipeout 3» ha querido echar el resto en opciones de juego y complejidad de diseño gráfico. Más espectacular que nunca, uno de los títulos que más han hecho por la máquina de Sony pretende renovar ideas, estructuras y planteamientos para aportar, como en su día hizo el título original, algo de aire fresco al universo de los juegos de carreras.

«Wipeout 3» no quiere renunciar a ninguna de las virtudes de sus predecesores, pero tampoco quiere ser una continuación, sin más. Por eso el mérito de este reto es mucho mayor. Si el equipo de desarrollo del juego consigue equilibrar la jugabilidad de los títulos anteriores con una renovación palpable, estamos ante todo un número uno.






TEAM ALLIGATOR Simis, uno de los equipos de programación más respetados dentro del mundo de los simuladores, anuncian el desarrollo de «KA 52. Team Alligator». Aunque con la referencia de títulos como «Team Apache» en su haber, es fácil pensar que nos vamos a encontrar, una vez más, con el típico sim que nos obligará a ser poco menos que expertos pilotos para siquiera intentar despegar del suelo, el diseño de «Team Alligator» es de lo más llamativo y atractivo, por varios motivos. En primer lugar, el juego –o al menos su parte central– está pensada no como simulador, en sí, sino como un combinado de simulación y estrategia, al tener que comandar un escuadrón de helicópteros, donde el trabajo en equipo es fundamental para superar las distintas misiones. Por otro lado, el apartado de simulación pura no es tan complejo como en otros títulos del género en diversas modalidades de acción, puesto que en la IA Simis está echando el resto, dejando la automatización de ciertas funciones al ordenador, y permitiendo a todo tipo de usuarios animarse a probar una de las misiones que «Team Alligator» ofrece, y que plantean un desarrollo dinámico realmente atractivo. En el apartado ténico, el juego se basa en el nuevo engine Daedalus diseñado por el equipo, y que utiliza numerosas innovaciones de las últimas versiones de DirectX, como no se había visto hasta le fecha.








TOMB RAIDER IV Aunque, desde luego, no se puede decir que EIDOS se luciera con la última entrega de las aventuras de Lara Croft, puesto que «Tomb Raider III» venía a ser poco más que un clon de sí mismo, no es posible negarles el olfato comercial. Críticas aparte, «Tomb Raider III» ha vendido en sus distintas versiones más de seis millones de copias en todo el mundo. Semejante dato puede echar por tierra cualquier crítica hecha sobre el juego, aunque desde el punto de vista de Micromanía es un dato excelente que debería hacer que EIDOS se planteara, aunque fuera sólo como agradecimiento hacia el usuario, el diseño de un nuevo juego de la serie que, de verdad, ofreciera novedades importantes

«Tomb Raider IV», según sus creadores, es ese juego. Se ha intentado potenciar más la acción, la IA y el diseño gráfico, renovando en gran parte el engine del juego. La versión PlayStation, por ejemplo, hará uso del modo de alta resolución de la máquina, y la de PC soportará render en 32 bit, así como más pasadas de texturas para mejorar el realismo gráfico del juego. Pero esto es sólo la teoría. EIDOS tan sólo ha anunciado unos pocos detalles del juego y ha distribuido unas cuantas pantallas. Sin embargo, parece que esta vez sí, EIDOS tiene en perspectiva un gran título.



NO TE QUEDES COLGADO...
Lexmark
Impresora Lexmark Z 11
1200x1200 ppp, 4 páginas por minuto.
14.900 Pts.
FINANCIACIÓN
Fórmula 010
10 MESES- 0% INTERESES
149.900 Pts.
AIT PENTIUM® III 450
512 kb caché, 64 megas SDRAM. Tarjeta de video SE TRIO, 4,3 Gb de disco duro. CD ROM 40X. Tarjeta de sonido SOUND BLASTER 64 PCI. Altavoces 80 w. micrófono, teclado WIN 95. Pack Software. 1 año de garantia.
...Conectate a
TOYS R US
Multimedi@
24.995 Pts.
24.995 Pts.
24.995 Pts.
PlayStation
STAR WARS RACER
PlayStation
Consola Playstation + Ridge Racer + Hércules+ Dual Shock
Nintendo 64 + Juego Star Wars Racer
Consola Playstation 1 mando + Tarjeta de memoria + NBA99 + Dual Shock

Rally Championship

La llegada de una nueva era



Sigue tomando forma esta joya de la simulación deportiva, con una concepción audiovisual que irá más allá de todo lo conocido hasta la fecha. Cuantas más noticias y pantallas nos llegan sobre la génesis de este prodigio anunciado, más cerca vemos el histórico momento de entrar en una nueva dimensión de esa indefinible sensación que te inunda cuando nuestro cerebro se ve aislado en un mundo dominado por tres elementos: el volante, el freno de mano y las curvas.

Si habéis sentido esa mezcla de miedo, alucinación y envidia al ver las imágenes captadas por la cámara subjetiva en las retransmisiones del campeonato mundial de rallyes, el realismo de este gigantesco programa de Magnetic Fields os permitirá paliar ligeramente la envidia, pero el miedo y la alucinación, lejos de desaparecer, se van a multiplicar por cien cuando os encontréis solos ante el peligro de las más terribles sucesiones de curvas y desafíos al volante. No es nuestra costumbre calificar una preview, pero la ocasión lo merece, sobre todo porque es seguro al 100% que la nota global del programa será como mínimo un 96. Sus revolucionarios gráficos y un realismo que hasta ahora creíamos que llegaría dentro de un par de años conforman la más sólida garantía de estar ante un auténtico fuera de serie de la categoría más exigente con el pilotaje.



Las condiciones climatológicas no sólo afectarán a la visibilidad, sino también a la dificultad del pilotaje.



Las cámaras de persecución a diferentes alturas permiten anticipar las curvas al disponer de una mayor profundidad de campo.

TRAMOS REALES

Rendirse a la evidencia es lo más normal cuando se contemplan estas imágenes. Y esa evidencia no es otra que la certeza de ver unos gráficos con un nivel de calidad fotográfica sin comparación posible. El primer paso en el proceso de creación de este fastuoso entorno ha consistido en filmar en vídeo el recorrido de los 36 tramos cronometrados del Campeonato Británico de Rallyes, prueba en la que se enmarca la competición a la que asistiremos como protagonistas. Además de este inestimable apoyo de imágenes en movimiento, las fotografías y los mapas topográficos suministrados por los organizadores del rallye han servido para realizar con la mayor fidelidad posible







Los chicos de Magnetic Fields quieren demostrar con este título la gran experiencia que tienen dentro del mundo de los simuladores de rallies

Escuela de pilotos





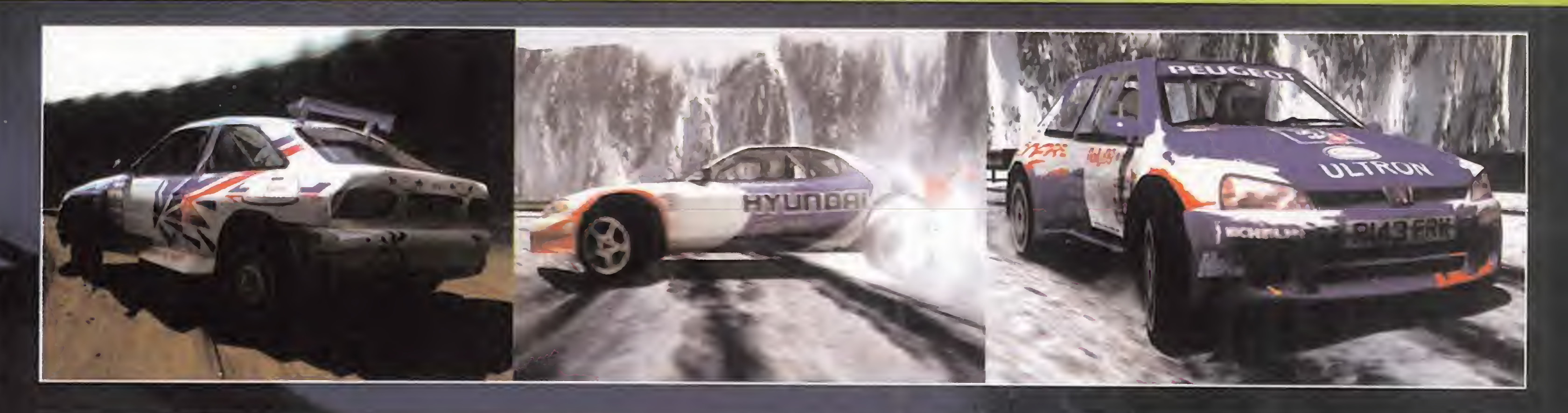
«Rally Championship» será uno de los primeros juegos optimizados para Pentium III y AMD K7. Esta apuesta por la más avanzada potencia de procesamiento tiene su explicación en la necesidad de llevar a cabo los complejos cálculos matemáticos del modelo físico que controla las reacciones del coche, una de las claves de un simulador de rallye. Con la ayuda del ganador de la pasada edición del Campeonato Británico de Rallyes, Martin Rowe, los ya muy curtidos –a ellos se deben «Network Q RAC Rally» e «International Rally»– programadores de Magnetic Fields han implementado todas las variables posibles: agarre de la superficie, tipo de gomas, característicasde cada coche, frenos, recorrido y dureza de las suspensiones, etc. No se puede llegar más cerca del comportamiento real de un World Rally Car o de los coches de la categoría F2. Como podréis imaginar, todas las técnicas básicas de entrar cruzado en las curvas, controlar a la perfección el freno de mano y ser un auténtico genio con el contra-volante, serán necesarias para aspirar a ganar la prueba más difícil de entre los rallyes nacionales. El control del coche es mucho más real, y más complicado, que en «Colin McRae Rally», y aunque es fácil desesperarse al principio, con un poco de entrenamiento se le va cogiendo el "feeling" a uno de los mayores espectáculos de la competición automovilística.











Pocas pegas se le pueden sacar, a priori, a un programa que viene a demostrar a los grandes del género que no está todo dicho


La vista desde el interior o con la cámara sobre el morro es la que transmite con mayor intensidad la agobiante sensación de velocidad.

la recreación informática de cada kilómetro de los tramos, incluyendo el propio recorrido del trazado con reproducción íntegra de los baches, curvas y superficies.

Una vez elaborada la geometría y topografía del trazado con tal grado de precisión que muchos pilotos profesionales ya están empezando a entrenarse en estos tramos virtuales, llega el momento de enmarcarlo, y aquí es donde empieza el abismo que separa a «Rally Championship» de su desgraciada competencia. Cada elemento gráfico, por insignificante que sea, tiene una apariencia tan real que en las primeras partidas te olvidas del crono y te detienes a contemplar la asombrosa belleza del paisaje. Sólo es posible hacerse una idea si cambiamos de género y lo comparamos con los hoyos digitalizados de juegos de golf como «Links 1999». Si todavía alguien dudaba de la utilidad de emplear paleta de 24 ó 32 bit, ésta es su oportunidad para retractarse, porque incluso 16,7 millones de colores nos parecen pocos ante la deslumbrante presencia de unos gráficos de los que no se olvidan fácilmente.



VISTOSIDAD

No contentos con estar creando un fantástico escenario, para darle mayor vistosidad se aumenta la resolución hasta 1 600x1 200 y se tratan las texturas con filtros trilineales y anisotrópicos, por lo que ya os podréis hacer una idea de la integridad de cada píxel en semejante maremágnum de texturas ultra-recargadas. La iluminación especular es el término con el que se suele identificar el comportamiento de la luz en un determinado entorno. En este caso, aún siendo la definición más precisa, convendría ir algo más allá por cuanto el realismo de los sombreados y de la acción de la luz solar es lo más cerca que ha estado un videojuego

Sombreados y todo lo referente a la iluminación tendrá un realismo nunca visto hasta ahora.

en la representación de la luminosidad diurna, vespertina y nocturna, porque todos los horarios estarán, y nunca mejor dicho, reflejados. No hará falta mirar al reloj, contemplando el cielo y la forma y dirección de las sombras será fácil saber la hora aproximada. Ya en la noche, la focalización del haz de los faros no es una recreación, es un hecho.

La climatología juega un papel fundamental en el desarrollo de un rallye, y aún siendo uno de los efectos más difíciles de plasmar, a estas alturas ya todo parece sencillo para «Rally Championship». La lluvia, la nieve y la pertinaz niebla, tres estados metereológicos casi siempre presentes en Inglaterra, estarán ahí, más reales que nunca, para llevarnos aún con más intensidad a la atmósfera rallye. Además del lógico empeoramiento de la conducción ante el deterioro del trazado, el barro no se conformará con entorpecer la tracción y se pegará a nuestro coche hasta llegar a convertirlo en un lodazal con cuatro ruedas.



23 coches, 23

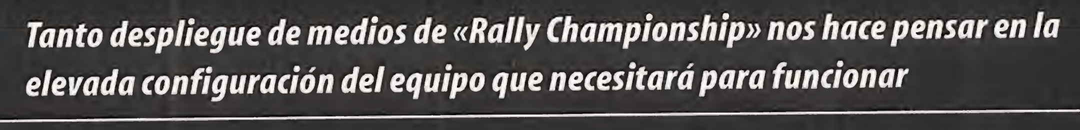




Teniendo en cuenta la demostración de los grafistas en la creación de los escenarios, no es de extrañar la fabulosa pinta de 23 modelos de WRC y F2 disponibles para deleite de aficionados al arte de decorar las carrocerías. Aquí tenéis algunos ejemplos, las pinturas, las pegatinas de los patrocinadores y hasta el brillo de la chapa recién pulida se muestran con más esplendor que en los modelos reales. Para contemplar y admirar cómo es debido estas fenomenales maquetas a escala informática, las cámaras exteriores y las repeticiones a la conclusión de cada tramo van a permitir recrearnos en cada detalle con configuración de encuadres, pausa perfecta, avance fotograma a fotograma y la posibilidad de almacenar las repeticiones en el disco duro. Las perspectivas interiores disponen de una completa visión del salpicadero, con reproducciones minuciosas de cada elemento y una especial atención al panel de mandos.







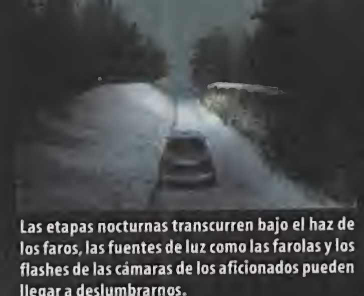
Tanto despliegue de medios de «Rally Championship» nos hace pensar en la elevada configuración del equipo que necesitará para funcionar











Las etapas nocturnas transcurren bajo el haz de los faros, las fuentes de luz como las farolas y los flashes de las cámaras de los aficionados pueden llegar a deslumbrarnos.



Con las repeticiones se puede disfrutar con toda tranquilidad de toda la acción de los tramos: vuelcos, salidas de pista, cruzadas realmente espectaculares, etc.

TODO EN 3D

Seguro que los más expertos en los temas técnicos se estarán temiendo que estos gráficos sólo son posibles limitando el recorrido del coche a la carretera y sus laterales, porque crear un entorno 3D real necesitaría un engine descomunal en programación y, sobre todo, tremendamente exigente en los requisitos de hardware. Están en lo cierto, y si, el engine es descomunal, porque el escenario integra las tres dimensiones en toda su extensión, cualquier lugar puede ser visitado –hasta es fácil perderse por atajos mal señalizados– y en todos sitios se pueden realizar giros de 360º. Respecto a los requisitos del hardware no vamos a negar que no serán los más adecuados para equipos algo desfasados, pero la renderización con múltiples pases en un solo ciclo de reloj, permitirá a las aceleradoras gráficas con capacidad para multitexturas el aligerar notablemente el arduo trabajo que requiere el dibujo de este complejo entorno 3D.

La conducción, el pilotaje y el realismo en el comportamiento de los coches se merece un recuadro para destacar el sobresaliente trabajo que se está realizando en la faceta más importante de un simulador de rallyes. Pero como en Magnetic Fields saben que gran parte del éxito comercial de su producto deben basarlo en la legión de jugadores que sólo buscan disfrutar de una carrera sin demasiadas complicaciones habrá un modo arcade especialmente pensado para los amantes del adelantamiento, pues varios coches saldrán al mismo tiempo, y las pasaditas serán el objetivo común, sobre todo en las partidas multijugador. La recreación de los accidentes mezcla simulación y espectacularidad, porque apuesta por una vertiente más fiel a lo «Destruction Derby», pero siempre teniendo en cuenta la fuerza de los impactos de un rallye.

EN SEPTIEMBRE

No sabemos qué clase de micrófonos se habrán utilizado, pero la digitalización del petardeo del motor y del chirrido seco de los frenos es brutal. El engine de sonido integrará las voces de copilotos masculinos y femeninos, y los efectos se reproducirán en entorno 3D interactivo con DirectSound3D, EAX, Aureal A3D y Dolby Surround. Sabemos que entre nuestros lectores no abundan los que están deseosos de llegar a mitad de Septiembre, pero aquí en la redacción se espera con ansiedad esta fecha para poder disfrutar de este nuevo hito en la simulación deportiva.

A.T.I.



La digitalización del petardeo del motor y del chirrido seco de los frenos es brutal, que será acrecentado gracias al uso de entornos de sonido 3D

Command & Conquer: Tiberian Sun

La resurrección de Kane





Por fin tuvimos en nuestras manos una versión no finalizada del esperado programa de Westwood Studios que ya ha levantado multitud de seguidores esperando su salida al mercado que, según parece, está cerca, muy cerca. Esto es lo que promete el juego, y así os lo contamos.

Con la muerte de Kane, parecía que el mundo estaba a salvo de aquel ejército rebelde que se hacía llamar N.O.D. y que puso al mundo en vilo con la amenaza de lanzar un ataque nuclear sobre las diferentes capitales mundiales.

Treinta años después, extraños sucesos ponen de nuevo en marcha un proyecto que ya en su tiempo, demostró ser de gran valía frente a la amenaza N.O.D. Tras aprobarse de nuevo el proyecto G.D.I., el cuartel general desde el que se dirigió la mayor campaña militar y que fue clausurado tras la desmantelación del N.O.D., vuelve a ponerse en marcha. Tras un mes en funcionamiento, la alarma de guerra se torna definitiva al ver con terror en el monitor principal de la sala de operaciones la cara de Kane, con un mensaje de venganza dirigido a todo el mundo.

LA HISTORIA DE UN GÉNERO

A comienzos de los noventa, cuando uno de los fundadores de Westwood, Bret Sperry, diseñó «Dune II» como una idea para aportar al género de la estrategia un grado de diversión más elevado, eliminando complejidad de manejo y añadiendo acción gracias al tiempo real, nadie se podía imaginar la revolución que desató entre los aficionados al género. Con un sistema de selección de unidades y mandato de acciones que se extendían desde patrullar hasta atacar al enemigo, y un amplio menú de edificios y unidades por construir, «Dune II» dio una nueva dimensión a un género que parecía ya estancado.

Años después, Westwood se lanzó a la creación de «Command & Conquer» que, siguiendo con el estilo de «Dune II», consiguió perfeccionar y afianzar un poco más lo que a partir de aquel entonces sería el género de la estrategia en tiempo real, ya independiente de la estrategia por turnos.

El argumento de este apasionante programa nos ponía al mando de uno de los dos bandos enfrentados. Por un lado, las fuerzas rebeldes del N.O.D., especializadas en el asalto encubierto y en los ataques rápidos y por el otro, el G.D.I., fundado por las naciones unidas y con un despliegue armamentístico mayor, pero mucho menos maniobrable. Con sus gráficos de gran calidad, sus enormes posibilidades y los videos introductorios que daban pie a un cuidado argumento, «Command & Conquer» supuso un éxito grandioso.

A continuación, y dándole una vuelta más a la tuerca de la perfección, llegó «Command & Conquer: Red Alert», con



El arma definitiva del G.D.I., el rayo de iones, seguirá presente en esta nueva entrega. Una vez logremos activar el satélite de defensa, cualquier edificio o unidad del N.O.D. estará a nuestra merced.

unos gráficos mucho más elaborados que su anterior predecesor, más posibilidades de construcción, una inteligencia artificial mucho más depurada y un nuevo argumento que enfrentaba a los rusos y a los aliados en un extraño futuro alternativo donde la locura y la inteligencia militar de Adolf Hitler, rescatado en el tiempo, se enfrentaban a la sabiduría de Albert Einstein.

La llegada de «Red Alert» coincidió con el "boom" de los juegos por Internet, lo que hizo que Westwood actuase en consecuencia, permitiendo el modo multijugador a través de la red de redes, con lo que han conseguido que incluso hoy, cuatro años después de estar disponible el juego, sigan iniciándose más de medio millón de partidas al día en los servidores de la compañía.

La Hermandad de N.O.D. ha vuelto con más fuerza que nunca para lograr el control total del Tiberio mundial

Vídeos introductorios



Una constante en todos los juegos de la serie han sido y serán los videos introductorios que, no solo dan pie a las fases de juego, sino también añaden una nota argumental y cinematográfica que aumenta la espectacularidad del título enormemente. La calidad de los videos en «Tiberian Sun» será muy superior a la de «Command & Conquer», casi podríamos decir que de película.




En «Tiberian Sun» habrá misiones que se desarrollen durante la noche, lo que dificultará la visión del terreno y hará más complicada la defensa de las bases y más sencillos los ataques sorpresa.


Ya no sólo habrá como escenarios desolados yermos, sino que la batalla se podrá desarrollar también en ciudades pobladas de ciudadanos que debemos proteger o destruir a toda costa.


Una buena estrategia que podremos llevar a cabo será destruir los puentes para impedir que los enemigos ataquen nuestra base con unidades de tierra.


Las defensas automáticas del bando N.O.D. serán mucho más destructivas que las del G.D.I., pero estos carecen prácticamente de defensas aéreas.

Tanto las unidades y edificios que ya aparecían en «C&C», como las nuevas, tendrán un aspecto muy futurista



EL BRILLO DEL TIBERIO

«Command & Conquer: Tiberian Sun» será, junto con «NoX», uno de los últimos lanzamientos de Westwood para este siglo que ya está dando sus últimos coletazos, y la compañía está poniendo todo su esmero y cuidado en conseguir el mismo nivel de jugabilidad y diversión que caracterizó a las anteriores partes de la saga, pero sin dejar de lado la obligada mejora tecnológica que el juego debe tener, pues estamos hablando de una diferencia de varios años entre «Command & Conquer» y éste que ahora nos ocupa. Así, a pesar de respetar el mismo estilo gráfico y de desarrollo, algo que se notará desde los primeros compases, también podremos ver sin dificultad, las mejoras que se le están añadiendo.

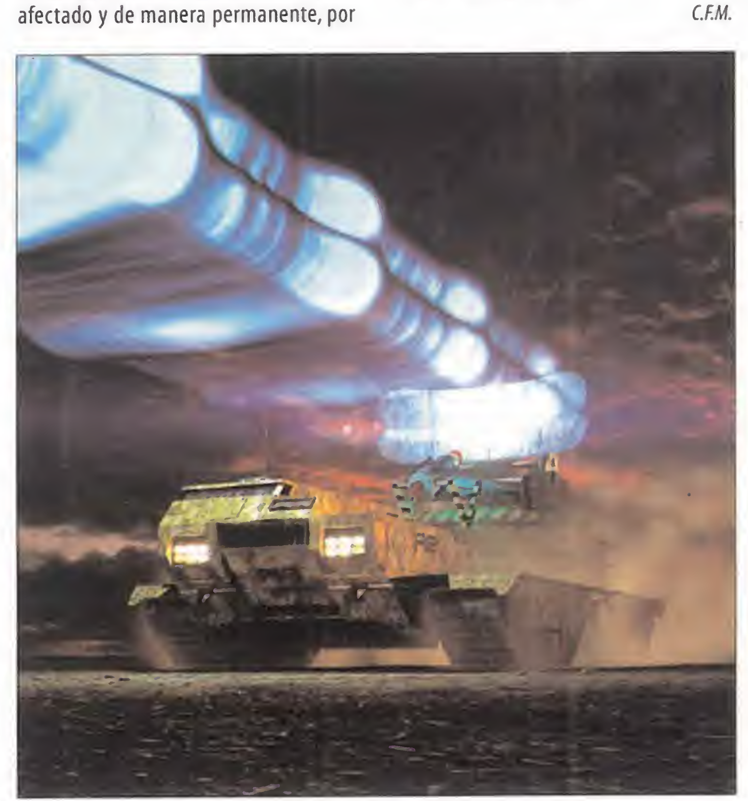
El hecho de que la guerra entre el G.D.I. y el N.O.D. va a trasladarse treinta años en el futuro, por supuesto, eso hay que demostrarlo de alguna manera y será cambiando el aspecto y la tecnología de las unidades disponibles, mucho más sofisticadas que el Mammooth Tank, el Stealth Tank y demás que aparecían en «Command & Conquer». Ahora nos encontraremos con infantería provista de Jet-Packs, un APC subterraneo, Satélites de búsqueda y destrucción, Cyborgs de combate o todo-terrenos de alta velocidad, por nombrar unos pocos, y todos ellos podrán conseguir experiencia a lo largo de la batalla, haciéndose más resistentes y efectivos en el combate.

Otra de las mejoras que se están incluyendo es la deformación dinámica del terreno, que en todo momento, se verá afectado y de manera permanente, por los impactos de los disparos y las explosiones, y por el paso de nuestras tropas y convoyes. La vegetación arderá, las laderas desaparecerán e incluso se formarán cráteres que harán más lento el movimiento de nuestras unidades.

Pero sin lugar a dudas, lo que más llamará la atención del público aficionado será el hecho de la optimización que se está realizando sobre los servidores de Internet de la compañía programadora, Westwood Online, para facilitar el acceso y con sólo unos pocos cliqueos de ratón acceder al menú de partidas donde podremos chatear con otras personas del mundo y disputar las más entretenidas partidas.

«Tiberian Sun» será una más que digna continuación de la serie más comprada y aclamada de Westwood, que, de seguro, complacerá tanto a los conocedores de «Command & Conquer», como a los neófitos en este género, al que aún le queda mucho tiempo de vida.

C.F.M.



El "making of" de Tiberian Sun



Una de las partes que más tiempo está llevando realizar de «Tiberian Sun» es la mezcla de imágenes reales con sintéticas, pues los actores encargados de participar en las escenas del juego tienen que moverse por el escenario como si hubiese una serie de objetos que, en realidad, no están allí.







Trick Style

O cómo llegar a la evolución del skate



Desde que supimos que la creación de «Trick Style» iba a ser llevada a cabo por Criterion Studios, prácticamente ni nos sorprendimos. A sus espaldas, esta compañía tiene títulos del renombre y la calidad de «Subculture» y «Redline Racer», lo cual la convertía en la candidata perfecta para este ambicioso proyecto y, por lo que vamos viendo, lo están haciendo muy, pero que muy bien.

En un lejano futuro, el deporte ha evolucionado de tal manera que ya no se conciben por separado los conceptos de hombre y máquina. De hecho, la mayoría de los deportistas de élite que existen, o son cyborgs, o tienen implantados ingenios biomecánicos por todo su cuerpo. Uno de los eventos más seguidos por todos los aficionados es las carreras de hover-skates, unos artefactos evolucionados del monopatín del siglo XX que funcionan con un campo de gravedad que les permite moverse a gran velocidad a una altura de unos veinte centímetros del suelo.

En unos circuitos de construcción imposible, los competidores tendrán que rivalizar por el resto, primero, en velocidad y reflejos, viendo quién es el que cruza primero la línea de meta y segundo, en pericia y arrojo, haciendo las piruetas más arriesgadas sobre la tabla mientras nos desplazamos a más de 200 Km/h.



Los iconos situados a la izquierda de la pantalla nos informarán de los movimientos.



Cuantas más acrobacias realicemos durante la carrera, más puntos conseguiremos al final.

EL BUEN USO DE LA EXPERIENCIA

Ya con «Redline Racer», los chicos de Criterion Studios nos demostraron que sabían lo que se hacían a la hora de plantearnos un arcade de carreras. Lograron plasmar de la manera más realista que habíamos visto hasta el momento, los movimientos y el comportamiento de una moto de carreras en el asfalto. Lo mismo están consiguiendo con «Trick Style» en cuanto a realidad, pues dentro de lo ficticio del desarrollo y de los vehículos que se utilizarán en el juego, realmente sí dará la sensación de que nuestro piloto está flotando en el aire, ya que tanto la tabla como las piernas del personaje, se irán adaptando correctamente a las imperfecciones del terreno, al igual



Las calles de Tokio serán el último escenario que deberemos atravesar en la carrera por el triunfo.



Habrá ciertas ocasiones en las que el recorrido se retuerza en una espiral difícil de superar.



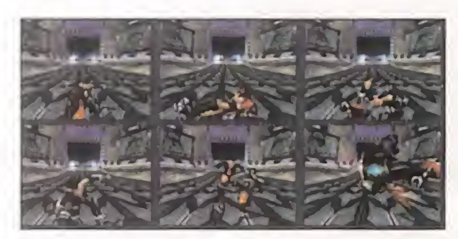
Gracias a la velocidad que conseguiremos con la tabla podremos dar prodigiosos saltos.

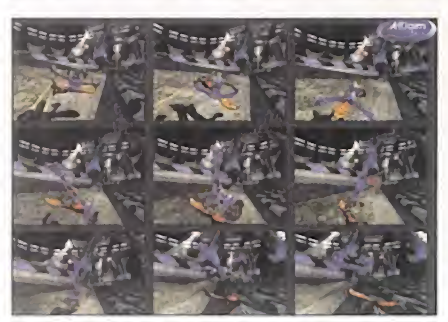
Podremos elegir entre diez skaters diferentes, tanto en aspecto, como en su manera de manejar la tabla, por lo que solamente la experiencia nos dirá cuál es el que más se acomoda a nuestro estilo de juego

Secuencias de movimiento



Éstas son algunas de las secuencias de movimientos especiales que podrán hacer nuestros personajes a bordo de la tabla. Algunas de ellas, además resultar muy vistosas y espectaculares, también serán útiles pues nos ayudarán a ganar velocidad, a realizar giros bruscos, cambiar de sentido, ganar longitud en los saltos, etc. Como podréis apreciar, la complejidad con que están diseñándose, así como el grado de realismo de cada uno de ellos son asombrosos.






A bordo de nuestra tabla podemos realizar las más arriesgadas acrobacias, algo que además de vistoso, será útil a la par que productivo, pues nos reportará puntos por parte de los jueces.


En algunos escenarios podremos alcanzar velocidades de vértigo, algo que tendremos que controlar a la perfecciónsi no queremos salirnos de la pista en una curva cerrada.


El diseño de todos y cada uno de los escenarios se está realizando con una intrincada malicia. Los loopings y las curvas de 180° se sucederán de manera continua.

«Trick Style» va a ser uno de los primeros juegos en estar disponibles para Dreamcast


Sufrir más de una caída será algo común si no se tiene un buen control de nuestra tabla.

Las cuestas nos permitirán ganar velocidad que luego aprovecharemos en las rectas.

que si realizamos una caída muy brusca el campo gravitatorio no podrá con el peso de nuestro personaje y la tabla chocará con el suelo para luego ir ganando altura de manera gradual.

Podremos elegir entre diez "skaters", cada uno con sus diferentes características físicas y estilo, con lo que deberemos descubrir cual se acomoda más a nuestro estilo de juego.

UNO DE LOS PRIMEROS PARA DREAMCAST

"Trick Style" va a ser uno de los primeros juegos que saldrá para la nueva consola Dreamcast, de Sega y si de alguna manera se puede clasificar esto es como un comienzo triunfal, pues si hemos de fiarnos de lo poco que hemos visto del juego, no podemos más que augurar que el título aprovechará perfectamente las tremendas posibilidades de la máquina.

Ni los aficionados a los arcades de velocidad, ni aquellos que buscan en un juego ante todo originalidad, deberían perderle el rastro a este «Trick Style», pues tiene todas las cartas para convertirse en un gran juego muy importante dentro del género de los arcades.

C.F.M.



En nuestro camino hacia la gloria viajaremos por las ciudades de Londres, Nueva York y Tokio, siendo ésta la que encierra los circuitos más complicados

Las ciudades de «Trick Style»





«Trick Style» nos llevará a tres de las ciudades más cosmopolitas del globo terráqueo, donde deberemos demostrar nuestras habilidades a lo largo de cinco circuitos diferentes, lo que hará un total de quince carreras, sin sumar, las pruebas de habilidad que será necesario superar para acceder al campeonato.

LONDRES: El Londres que presentará el juego ha cambiado mucho con respecto de la antigua ciudad del siglo XX, sin embargo, sigue teniendo ese estilo tan particular. Entre los nuevos edificios de plastiacero, se dejan entrever el Big Ben o el Tower Bridge. Es la primera ciudad en la que competiremos y sus circuitos estarán repletos de rutas alternativas.

MANHATTAN: Un brusco cambio climático que tuvo lugar en esta zona, a principios del siglo XXI, convirtió a la isla de Manhattan y al resto de la ciudad de Nueva York. La espesura de la jungla se ve entremezclada por los altos rascacielos que siguen allí totalmente erguidos, convirtiendo este recorrido en uno de los más enrevesados y peligrosos.

TOKIO: En Tokio se encuentra la central organizadora de este evento deportivo, con lo cual será aquí donde se celebrarán las competiciones de máxima relevancia, así como de dificultad. Solamente los mejores podrán aspirar a este nivel y de estos, solamente uno se alzará con el puesto de campeón. La característica principal de estos circuitos, es que no existen. Los skaters tendrán que demostrar su pericia por las calles de la ciudad.



CONCURSO AGENDA

¡PARTICIPA EN EL CONCURSO DEL AÑO!

Y GANA UNO DE ESTOS ESTUPENDOS PREMIOS...

Descubre cada mes la clave de color correcta y guárdala para formar la clave secreta a final de año y entrar en el sorteo de FANTÁSTICOS REGALOS

Si quieres más información búscala en Micromanía 48, pag. 5



5 CYBERBORG 3D PAD DE SAITEK





5 DREAMCAST DE SEGA

5 SOUND BLASTER LIVE VALUE DE CREATIVE

5 PC DASH DE SAITEK



5 FORCE FEEDBACK DE GUILLEMOT

Bases del concurso

1.- Podrán participar en el concurso todos los lectores de la revista Micromanía que envíen, en Enero del año 2.000, la página-cupón completa con las claves mensuales, formando la combinación secreta de colores correcta, a la siguiente dirección: HOBBY PRESS, revista Micromanía. Apartado de correos 328 Alcobendas, Madrid.
Indicando en una esquina del sobre: CONCURSO AGENDA MICROMANIA

2.- De entre todas las cartas recibidas con la respuesta correcta se extraerán cincuenta cartas, y sus remitentes serán premiados al azarcon los siguientes productos 5 Encartas Dvd, 5 Dreamcast, 5 Cyberborg 3D, 5 Pc Dash, 5 Sound Blaster Live Value, 5 Force Feedback, 10 juegos Atlantis II, 5 Tarjetas Rage Fury 32 MB y 5 Grabadoras
El premio no será, en ningún caso, canjeable por dinero. Para evitar que los premios queden desfasados respecto a la convocatoria del concurso debido a su larga duración, estos se anunciarán en su momento.

3.- Sólo podrán entrar en concurso los lectores que envíen su cupón entre el 15 de Diciembre de 1999 hasta el 30 de Enero del 2.000.

4.- La elección de los ganadores se realizará el 4 de Febrero del 2.000 y sus nombres se publicarán en el número de Marzo de la revista Micromanía.

5- El hecho de tomar parte en este sorteo implica la aceptación total de sus bases.

6- Cualquier supuesto que se produjese no especificado en estas bases, será resuelto inapelablemente por los organizadores del concurso: HOBBY PRESS, S.A.

MICROMANÍA 1999

5 ENCICLOPEDIAS
ENCARTA 99 EN DVD-ROM

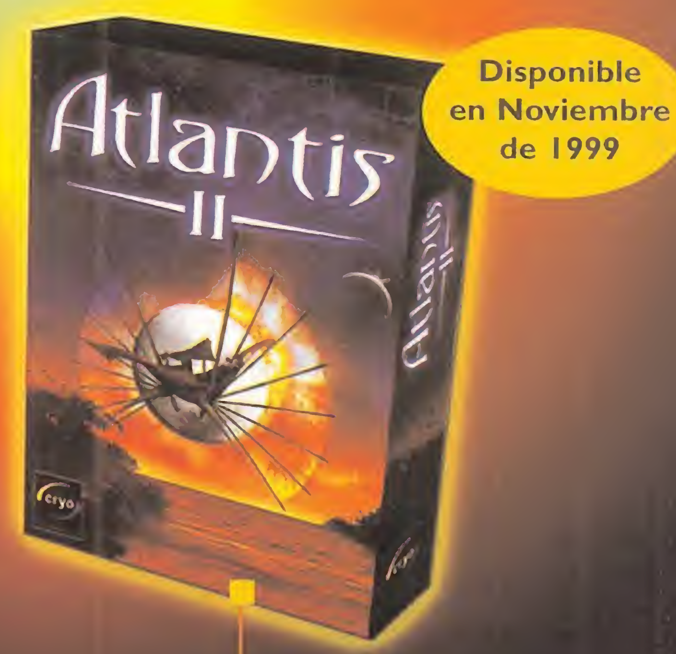


5 GRABADORA DE
CD-ROM TRAXDATA





5 TARJETAS RAGE
FURY 32 MEGAS



10 JUEGOS ATLANTIS II

Enigma Septiembre 99

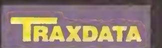
Del Infierno al Japón Feudal

Busca la pegatina donde se resuelve este enigma, fíjate en el color de fondo y pega la clave correspondiente en la página cupón

Empresas colaboradoras:



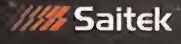














Guillemot

Perdidos en Internet se hallan multitud de juegos on line que, bien por no disponer de una campaña publicitaria lo suficientemente grande, o porque no ofrecen todo lo que el aficionado requiere, permanecen en un recóndito lugar y sólo tienen unos pocos miles, cientos o incluso decenas de jugadores que, día a día, se adentran en ellos. Este mes vamos a enumerar los ejemplos más notables de estos maravillosos desconocidos.

No sólo de Ultima Online y Everquest vive el navegante

Prescindiremos, pues, de largas líneas de texto explicativo y optimizaremos el espacio de que disponemos al máximo, a la vez que lo haremos mucho más vistoso, dividiendo la sección en recuadros que representarán los diferentes géneros que tocan los numerosos títulos con que nos hemos encontrado navegando por Internet. Sin más, y apareciendo la firma del que aquí escribe, de una manera un tanto precipitada para lo que es costumbre, comienza este festival de juegos on line.

Magallanes

ESTRATEGIA



UTOPIA

Un juego en el que podremos llevar a cabo decisiones de carácter militar y financiero para hacernos cada vez más poderosos.
«Utopia» tendrá como telón de fondo un mundo medieval en el que nos meteremos en la piel de un personaje que, desde sus humildes comienzos como villano, tendrá que conseguir las riquezas y la fama necesaria para extender su dominio y fortalecer su ejército lo que le permitirá conquistar las tierras de otros jugadores.
http://games.eesite.com/utopia/

CONTINUUM

«Continuum» es un juego masivo on line cuyo universo se gestiona de forma permanente, gracias a los servidores que constantemente están trabajando. Tendremos que guiar a nuestra colonia en un universo futurista, pudiendo gestionar el armamento y las habilidades, a fin de confrontar nuestro ejército con el de otros jugadores. Podremos hacer



alianzas, tratados, declarar guerras, etc.
http://www.gamelabs.com/html/games.html

NETPANTHER

Este juego de estrategia táctica puede soportar hasta 150 jugadores simultáneos. «NetPanther» dispone de cuatro tipos de juego: Escaramuza, Límite de tiempo, Límite de Frag y combate normal. Nuestra única misión estratégica será movilizar nuestras tropas pues el juego carece de gestión de recursos o algo por el estilo.
http://www.pyrosoftgames.com/



ROL



ADVENTURES OF HERCULES AND XENA

De los creadores de «GemStone III» y «Dragon Realms», llega este juego de rol, cuya acción se desarrolla mediante texto explicativo y escuetos gráficos, y que está basado en las dos series de televisión de gran éxito en nuestro país. Podremos crearnos un héroe muy parecido en características a Hércules y a Xena, y tendremos que superar pruebas y salir con vida de peligrosas aventuras, usando nuestras habilidades y astucia.
El mundo del juego es exactamente el mismo que el podéis ver en las series de televisikón, así como los personajes y criaturas mitológicas.
http://www.play.net/simunet_public/hx/hxhome.asp

TELE-ARENA

«Tele-Arena» es un muy seguido juego de rol basado en la sempiterna lucha de la espada y la brujería. Podremos elegir una raza entre las más típicas dentro de este género (elfo, enano...),



así como una profesión no menos típica (mago, guerrero, guardabosques...), nuestra apariencia física e incluso la longitud de nuestro pelo. Cada raza tendrá sus propias habilidades y será más diestra para unas cosas u otras.
En este interesante juego nos encontraremos con diferentes aventuras que tendremos que ir superando de manera exitosa para así poder aumentar nuestra experiencia.
http://www.gamesonline.com/games/tele.html

TIBIA

Con una perspectiva idéntica a la de «Ultima VII», y con un aspecto también muy parecido en lo referente a personajes, edificios, objetos e interfaz, podremos disfrutar de este JDR en tiempo real en el que tendremos total libertad para movernos y relacionarnos en el universo persistente de que consta el juego. Mazmorras, animales, monstruos, armas, armaduras y hechizos de todas clases nos están esperando en «Tibia».
http://tibia.forwiss.uni-passau.de/e_index.html



Para participar en esta sección podéis mandar vuestras cartas a la siguiente dirección: **MICROMANÍA, ZONA ON LINE**, C/Ciruelos,4, San Sebastián de los Reyes, 28700 Madrid
No olvidéis indicar en el sobre la reseña **ZONA ON LINE**
También podéis mandar un e-mail al buzón: *zonaonline.micromania@hobbypress.es*

El rincón del navegante

CÓMO DARSE DE ALTA EN «ULTIMA ONLINE»

Me he comprado «Ultima Online» y ya lo tengo instalado, pero a la hora de darlo de alta, me he encontrado con el problema de que todo está en inglés y no me entero de nada. ¿Podríais explicarme los pasos que tengo que seguir y si con una tarjeta Master Card puedo darme de alta, o sólo vale Visa?

José Antonio García. E-mail.

RESPUESTA:

Nada más entrar en la página web de «Ultima Online» (www.owo.com), deberás fijarte en el estandarte morado que hay a la izquierda de la pantalla y hacer click sobre la opción ACCT MGMT o Account Management. Una vez en la siguiente página, cliquea sobre Create Account.

Lo siguiente que te pedirá será el código de registro que viene apuntado en una pegatina que tiene la caja del CD-ROM, introdúcelo en el espacio en blanco respetando absolutamente guiones, minúsculas y mayúsculas. Una vez hecho esto, solamente quedará que introduzcas tus datos personales y el número de Visa pues, respondiendo a tu siguiente pregunta, sí, solamente se puede usar una tarjeta Visa.

AVENTURAS EN «ULTIMA ONLINE»

Deberíais hablar algo más del «Ultima Online» y de sus posibilidades, de manera más detallada que como lo hicisteis en su comentario y también podríais contar alguna de las aventuras que suceden en el juego (experiencias propias o ajenas).

José Antonio Martín Baena. Granada.

RESPUESTA:

En la Zona On Line, como llevamos diciendo desde el primer número en que se comenzó a publicar, damos cabida a todo lo que sea de interés dentro del mundo de los juegos por internet, así, mientras que nos debemos un poco a los temas de interés dentro de lo que es el apartado general de la Zona, y no podemos encasillar y privatizar únicamente ese espacio para «Ultima Online» –hay otros temas de enorme interés que deben ser tratados en mayor o menor profundidad–, al igual que en el resto de la revista, en esta sección nos debemos a la actualidad y a la información.

Cuando haya algo remarcable sobre «Ultima Online» por supuesto que hablaremos de ello, tal y como hicimos con el tema de la estafa de casas. Sin embargo, en el Rincón del Navegante sí que damos cabida a todo lo que el lector pueda creer que es interesante que sea publicado, así que... ¿Qué haces que no nos estás enviando ya tus historias? ¡Ah! Y si es posible, con pantallas, que siempre ayudan a la interpretación de los hechos.

ARCADE/ACCIÓN



ACES HIGH

«Aces High» es un simulador de vuelo de combate, ambientado en la Segunda Guerra Mundial. Tendremos a nuestra disposición un gran número de cazas y bombarderos de seis paises diferentes, todos ellos creados con un gran lujo de detalles. El manejo es muy sencillo y si se dispone de una buena conexión, la sensación de realismo es bastante alta.

Si os gustan esta clase de juegos, y sobre todo los que están ambientados en esa época de la historia, seguramente encontraréis en este juego una gran oportunidad para demostrar frente a otros oponentes vuestras dotes de piloto a lo largo y ancho de la red de redes.

http://www.hitechcreations.com/



ALIENS ONLINE

En este juego on line podremos escoger entre un marine colonial o un alien, y tendremos que pelear en unos escenarios enormes, con otras personas que se hallen conectadas, hasta un máximo de 100 simultáneas.

Podremos mantener contacto con la demás personas para poder atacar en gruposy ser más efectivos. Cada personaje tendrá su nombre y características y podremos guardarlo en el servidor de manera que nunca lo perderemos. Una gran variedad de armas y ataques, así como de escenarios y unos gráficos, simples, pero correctos, nos esperan en este «Aliens Online».

http://www.gamestorm.com/actionandstrategy/aliensonline/index.html

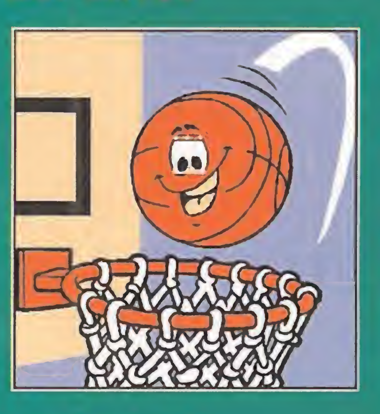
CYBERSTRIKE



Juego de acción en primera persona, en el que tendremos que construir nuestro Cyberpod de combate, eligiéndolo entre 50 modelos disponibles y luchar contra los creados por otros jugadores, usando el armamento elegido y nuestra pericia con el teclado. Se podrán hacer equipos para realizar batallas masivas.

http://www.play.net/simunet_public/cs2/flashintro.asp

DEPORTES



1-ON-1 BASKETBALL

Con «1-On-1 Basketball» podremos competir en modo uno contra uno contra otras personas de cualquier parte del mundo jugando una especia de partido de baloncesto de uno contra uno, como su nombre indica.

Lo único que habrá que hacer será leer atentamente las instrucciones de la página web y registrar a nuestro jugador.

Una vez hecho todo esto, nuestro nombre aparecerá en la lista "New Kids" y desde allí tendremos que ir jugando y ganando para poder llegar a formar parte de los "Best of the Best".

http://basketball-game.com/



REAL GOLF

Los amantes de los programas de simuladores de golf tamién tienen su representante en un juego de golf tridimensional en tiempo real, en el que podremos diseñar nuestros propios campos y usar el ratón como si se tratase de un palo de golf, además, por supuesto, de poder chatear con otros aficionados a este deporte y que están enganchados. Obviamente, las partidas se realizan contra otros contrincantes, sea cual sea su lugar de procedencia.

http://www.realgolf.com/

SRP



Como no podía de ser otra forma, también podemos hallar un juego de estrategia deportiva por turnos, basado en la simulación de una carrera de coches deportivos.

Se trata de «SRP», y en él tendremos que modificar aspectos de nuestro vehículo, como las ruedas, el combustible, los alerones y demás, antes de lanzarlo a la competición, para hacerlo lo más competitivo posible. Una vez que estemos en la misma, nuestra misión será vigilar no tener accidentes, el calor del motor, etc., lo que añade un matiz de complejidad al programa

http://www.rds.ca/srp/eng/

• Compañía: **ELECTRONIC ARTS** • Disponible: **PC CD, PLAYSTATION** • Género: **ARCADE**
• Procesador: Pentium 200 MHz • Disco Duro: 50 MB • RAM: 32 MB • Tarjeta 3D: No (Se recomienda)
• Multijugador: Sí (red, módem, serie, Internet)



Need for Speed Road Challenge

Nos quitamos el sombrero ante la nueva entrega de la serie que más adictos a la velocidad genera cada día. No se trata de deshacerse en elogios, entre otros motivos porque no estamos ante un programa revolucionario. La fama le precede y sea cual sea el resultado se va a vender como rosquillas, pero en Electronic Arts han decidido regalarnos una profunda remodelación de todos los apartados técnicos. A esta demostración de ser los reyes del género estamos acostumbrados, pero han decidido catapultar la jugabilidad, además, creando tantos modos de juego que se llega hasta olvidar el significado real de la palabra aburrimiento.

Aceleración brutal



Los fondos son estremecedores en las peores situaciones climatológicas, y tanto las nubes como los relámpagos están perfectamente recreados.





Los efectos de luz del programa de EA son una delicia para la vista, reales como la vida misma, pueden llegar a deslumbrar.







En fases avanzadas del juego, aparecerán los trucos que nos dejarán disfrutar de todos los coches y circuitos



uando se ha jugado a cientos de juegos de coches llega el momento de caer en una cierta apatía, cuando todo empieza a parecer igual. De vez en cuando surgen programas como «Rollcage» o «Deathcarz» que aportan algo de originalidad, pero todo el mundo parece contento con la serie «Need for Speed» y, ya en la vertiente de simulación, con los juegos de Fórmula 1 y Rallyes. Sí, los gráficos, el sonido, en suma, el realismo, es cada vez mayor, pero correr por el simple hecho de cruzar la meta en primer lugar, aún siendo uno de los objetivos más adictivos que existen, termina por cansar. Para los que han llegado a este estado depresivo, «Road Challange» viene a ser como una inyección milagrosa que propone otras formas de entender la pasión por el volante. A los modos de policía que ya conocíamos, añade una competición donde lo que cuenta es ganar dinero para ir cambiando de bólido hasta llegar al más alto estatus, o un desafío donde no entrar el primero significa nada menos que perder el coche.

DIRECT3D A TOPE

Para servir de escenario a estas auténticas "road movies", en Electronic Arts han decido entrar de una vez por todas en la programación bajo Direct3D. Ahora, las tarjetas gráficas equipadas con Riva TNT y el resto de procesadores que hacen maravillas con las librerías de Microsoft, son correctamente reconocidas y las más avanzadas funciones de DirectX 6.1 están aprovechadas como no se conocía hasta ahora. Para empezar, las multitexturas, el código del engine ha sido potenciado con esta función y en las aceleradoras 3D capaces de aplicar dos texturas por cada ciclo de reloj, los gráficos se generan a un ritmo de vértigo, la suavidad del movimiento es incomparable y, por tanto, la sensación de velocidad es de las que asombran incluso a un piloto de Fórmula 1.

Una vez solventado el espinoso tema de asegurar una fulgurante velocidad de render para saciar a los adictos de la velocidad sin concesiones, llega el momento de dejar con la boca abierta a los que, además, exigen unos circuitos electrizantes. Recordemos que en Electronic Arts presumen de ser los mejores, así que, por pedir que no quede. Muchas veces hemos alabado la variedad de estilos y formas en los trazados que ya son marca de la casa, pero esta vez han ido mucho más allá, creando unos circuitos con vida propia y un carácter sencillamente indescriptible que nos envuelven en una atmósfera de película. Multitud de elementos móviles –barcos, helicópteros, trenes, etc.– dejan de ser decorativos para pasar a formar parte de la acción al despistarnos más de lo aconsejable. Para entusiasmar a los ases del volante, se ha aumentado la dificultad de las curvas, con peraltes más pronunciados y ángulos imposibles. Los obstáculos laterales pasan más cerca que nunca, y suponen pasar a 0 kilómetros por hora al instante. Así mismo, hay que vigilar los salientes y los cambios de rasante, porque los vuelos sin control pueden terminar en vuelta de campana con una facilidad pasmosa.



Los sombreados sobre el asfalto y los rayos de luz entre las copas de los árboles contribuyen a aumentar la sensación de velocidad.



Los modelos poligonales de los coches están repletos de detalles, e incluso al piloto se le ha dotado de animación.



La IA y nivel de compenetración de la policía nos pondrá las cosas mucho más difíciles de lo acostumbrado.



Los daños se reflejarán sobre el comportamiento del coche hasta el punto de hacer imposible la conducción.

MUCHO MÁS DIFÍCIL

Si en «Need for Speed III» se abrió la veda de las señales, ahora no se salva prácticamente nada de ser golpeado, arrastrado y pisoteado por los sobredimensionados neumáticos. Otra "bomba" para nuestros reflejos es la multiplicación de los obstáculos que pueden aparecer sobre el asfalto; pedruscos, troncos, y demás desechos naturales que nos traen a la memoria multitud de anuncios de coches. Y no olvidemos los "otros" obstáculos, el tráfico rodado, que ha ganado en número, pero sobre todo en presencia, con descomunales camiones, autobuses kilométricos, máquinas quitanieves, etc. Los conductores siguen siendo igual de torpes, pero son más atrevidos y lo más normal es que invadan el otro sentido de la calzada.

Engánchate a la ley o conviértete en un depredador del asfalto













El modo de persecución que tantas pasiones ha despertado a ambos lados de la ley cuenta con añadidos realmente impagables. Si os habéis levantado con el pie de proscrito y guerrero de la carretera, la IA de la policía es tan alta que ni el ejército más disciplinado puede igualarse con las tácticas, estrategias y compenetración que demuestran los vigilantes de la carretera. Con los mejores deportivos a su disposición, los 4x4 para zonas de montaña, y la ayuda de pinchos y barreras, serán una continua pesadilla para el infractor. Pueden desencadenar tal frustración que más de uno decidirá aliarse con el enemigo y cambiar el rol de la presa por el del cazador. En el papel de policía, usar el coche para detener o desplazar al malhechor será lo más normal, pero también cuenta el trabajo en equipo y es posible darle órdenes a nuestro coche acompañante para trazar la trampa. Y, cómo no, ante situaciones desesperadas, también podréis ordenar que pongan barreras o pinchos.

El modo de carrera profesional es el indicado para los que están acostumbrados a la competición y sólo viven para ganar dinero y comprar nuevas maravillas sobre ruedas. La personalización del coche tanto en la pintura como en los reglajes de la suspensión, frenos y otros elementos añade un importante componente de simulación. La gestión del dinero tampoco es nada fácil y habrá que elegir entre efectuar las reparaciones, o comprar diversos paquetes de mejoras mecánicas y aerodinámicas. En los límites del infarto se sitúan otros dos modos; la trampa del tiempo, con un tiempo determinado para completar las vueltas, y Hot Pursuit, donde perder significa quedarse sin coche.

En las partidas multijugador hay ciertas variaciones pensadas para hacer que dos amigos terminen protagonizando un encarnizada lucha con el volante como única arma. Los torneos a muerte eliminatorios o el sistema de persecución formando equipo de policía o de delincuentes son un regalo para la jugabilidad.



Cruzar el coche con el freno de mano para coger las curvas sigue siendo el ABC del pilotaje.



El tráfico es mucho más intenso y, lo que es peor, con vehículos mucho más lentos y grandes.

La visibilidad es otro de los sentidos que se va a ver comprometido por el despliegue de vida que inunda los circuitos. Las hojas que reposan sobre la calzada saldrán volando en remolinos de viento, las cortinas de agua y polvo serán como la niebla, y hasta las gotas de lluvia o los copos de nieve se romperán en el parabrisas como las olas en un acantilado. Nos ha quedado algo poético, pero es tal la suntuosidad de los efectos visuales que por momentos se tiene la sensación de estar avanzando por el bosque que lleva a la BatCueva en el "Batman" de Tim Burton. Claro está que la clave de los circuitos es una realización gráfica de sobresaliente para arriba. Usar una paleta de 32 bit es un buen comienzo, pero hace falta ser un genio del diseño gráfico para rellenar de color texturizado el sinfín de elementos que enmarcan los trazados. amén de la multitud de tonalidades y gradientes algo fantásticos, que contribuyen a crear unos escenarios de una belleza gráfica incuestionable.



ILUMINACIÓN REAL

El último capítulo de los gráficos es la aplicación de las texturas y los efectos, y en ambos apartados, «Need for Speed. Road Challenge» sienta cátedra. Las texturas están en ese difícil término medio, es decir, no son recargadas, pero lo llenan todo, cada píxel es convertido en algo real gracias a ellas y a unos filtrados nada abusivos. En los efectos visuales sí que no son nada parcos, con un exhaustivo uso de los sombreados, las fuentes de luz dinámica y las transpariencias. Los efectos de la luz solar impresionan a cualquiera en terreno llano, pero cuando entramos en un bosque y las ramas filtran los rayos es cuando se te escapa como mínimo un aplauso. En los túneles o en los escenarios nocturnos, las fuentes de luz dinámica crean focos y destellos alucinantes.

No hace falta ser un fanático para saber cuál es el problema que quedaba por solucionar. Sí, los coches indeformables. Lo habían prometido y lo han cumplido, a pesar de que las marcas que han otorgado las licencias oficiales no lo ven con buenos ojos, por fin los 18 deportivos de ensueño pueden convertirse en chatarra millonaria. La chapa se deforma, los parachoques y demás aditamentos saltan al más mínimo roce y las ruedas salen disparadas como proyectiles. En resumen, puro espectáculo para los demoledores de carrocerías. El pilotaje, que básicamente mantiene el tono arcade con toques del estilo rallye característico de la serie, se vuelve mucho más complicado, porque todos los desperfectos inciden en el comportamiento, y llegará un momento en el que será imposible seguir bien por rotura del motor o por tener demasiados daños. Ahora eso de embestir a la ligera ya no es tan buena idea, y junto al tema ya comentado de la dificultad de los circuitos, nos encontramos con unas exigencias de conducción más propias de un simulador. El soporte de ForceFeedback es extraordinario, y un volante y pedales que lo soporten se convierten en periféricos imprescindibles.

Las cortinas de agua en las superficies mojadas serán una dificultad más a superar. Y en seco, serán sustituidas por las nubes de polvo. Al menos, indican la presencia de los rivales y de la policía

SONIDO INCOMPARABLE

Los audiófilos y enganchados al sonido multicanal pueden ir preparando sus oídos para recibir una descarga de efectos de sonido reales a más no poder, y con una dispersión y localización 3D insuperable. Hasta 32 canales simultáneos en DirectSound3D. Si cerráis los ojos descubriréis que no os hace falta ver para saber lo que ocurre alrededor. Los que no dominen el inglés se quejarán por no haberse traducido las comunicaciones por radio de la policía, aún no entendemos muy bien por qué no se han doblado.

«Need for Speed. Road Challenge» no sólo vuelve a encaramarse al primer lugar del género, además, corrige todos los defectos que hasta ahora tenía la serie.

A.T.I.



Dársela de frente contra un quitanieves como éste puede suponer el abandono de la carrera definitivamente.



Según vayamos progresando en la competición habrá más coches para comprar, y de la Web se pueden descargar nuevos modelos como el Ferrari 360 Modena.

De película



Lo hemos dicho un par de veces, e incluso se ha hecho referencia al particular género de las "road movies" como el más próximo a la esencia de «Need for Speed. Road Challenge». Para los que piensen que era una exageración, aquí está una secuencia que al mismísimo Steven Spielberg le hubiera gustado dirigir. Empleando la repetición de la carrera y afinando en la selección de cámaras, velocidad de reproducción y uso de la pausa perfecta os podéis montar un guión de película como éste; pasamos tranquilamente al lado del tren presumiendo de velocidad, pero un súbito bloqueo con pinchos de la policía nos devuelve a la tensa realidad. Pronto se unen más unidades a la persecución y lograr acorralarnos contra el expreso de medianoche. De repente, surge una oportunidad, saltar a las vías y entrar en el túnel justo antes de la llegada de la locomotora. Allá vamos, echándole bemoles al asunto cruzamos la zaga para dirigirnos a la oscura boca del lobo. Un policía suicida con ganas de medalla se abalanza sobre nosotros y en ese instante llega la locomotora. El final es todo vuestro, porque a pesar de saltar por los aires es posible que salgamos vivos de ésta.

TECNOLOGÍA:	89
ADICCIÓN:	96

puntuación

La sensación de velocidad se convierte por fin en uno de los puntos fuertes del programa. Pocas cámaras exteriores y la repetición sin funciones de avance o retroceso son los únicos defectos reseñables. Los múltiples modos de juego proponen situaciones tan diversas que puede considerarse como tres juegos en uno.

total **92**

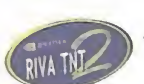
183 MHz RAM
High Frequency makes Ultra-high 3D Speed!

Guillemot

MAXI GAMER XENTOR 32™, FLECHAZOS MORTALES A LA TRADICIÓN 2D/3D A 183 MHz

XENTOR PERTENECE A UNA GENERACIÓN DE TARJETAS SUPERIOR A TODAS SUS SEMEJANTES... ¡¡NO EXISTE NI EXISTIRÁ MALEFICIO QUE PUEDA CON TUS FLECHAS!!





- La mejor tarjeta del mundo... basada en **RIVA TNT2™ULTRA**, la mejor tecnología del momento
- La más rápida... con 183 MHz de potencia
- La mejor calidad de imagen... juega a 16 millones de colores a altas resoluciones (renderización 3D de 32 bits)
- Compatible con los estándares más importantes del mercado (Direct3D™ y OpenGL®)
- Salida de TV... ¡Vive a lo grande!
- Su hardware optimiza la reproducción DVD









nVIDIA™

Puedes encontrar también... **MAXI GAMER XENTOR™** a un precio inmejorable

www.guillemot.com

Guillemot S.A.
Teléfono de información : 90 211 80 36

La Última Cosecha

Como viene siendo una tradición todos los años desde que existe la Escuela, este mes os ofrecemos el especial de trucos para los últimos juegos de estrategia. Está claro que no están todos, sino tan sólo una selección de los que nos parecen más interesantes, los más difíciles, o los que no han aparecido ninguna vez en la sección. Todos los códigos están probados, aunque pueden no funcionar con las distintas versiones (con parches o sin ellos) de un juego. Esperamos, con ellos, haceros así la vida un poco más fácil, al menos, estratégicamente hablando.


BRAVEHEART


COMMANDOS: MÁS ALLÁ DEL DEBER

ANCIENT CONQUEST



En cualquier momento del juego, si pulsamos Enter y después escribimos EXITON, pulsando de nuevo Enter, conseguiremos 30.000 unidades de pescado y 50.000 de ámbar.

BRAVEHEART

Cuando estemos en la pantalla de combate 3D, pulsaremos Supr para activar la introducción de los siguientes códigos:
bannockburn: Matar a todos los enemigos.
bastille day: Romper todos los muros.
bucks fizz: Retirar a todas las tropas.
dresden: Incendiar todos los edificios.
haemorrhage: Eliminar la sangre.
killcam: Matar al cámara.
sesquipidilian: Activar todos los trucos.
steve reeves: Para hacer más resistentes a todas las tropas.
the five hundred: Matarnos a nosotros mismos.

COMMANDOS: MÁS ALLÁ DEL DEBER

En cualquier momento del juego escribiremos GONZOOPERA para activar el modo trampa, que nos permitirá introducir los siguientes códigos:
Mayús + X: Teleportar el comando al punto indicado por el cursor.
Mayús +E / Ctrl+E: Editor de misiones.
Mayús +F1/F2/F3/F4: Modo de vídeo.
Ctrl + I: Invisibilidad.
Ctrl + L: Invulnerabilidad.
Ctrl + Mayús +N: Completar misión.
Ctrl + Mayús +X: Destruir todo.

DUNGEON KEEPER 2



Durante la partida, pulsamos [Ctrl] + [Alt] + C y después introducimos uno de los siguientes códigos para obtener la ventaja asociada:
do not fear the reaper: Pasar de nivel.
feel the power: Poner la habilidad de todos los monstruos a 10.
fit the best: Todas las habitaciones y trampas.
i believe its magic: Todos los hechizos.
now the rain has gone: Mapa al completo.
show me the money: Dinero extra.
this is my church: Nos proporciona todas las habitaciones.

GENE WARS



En cualquier momento del juego escribiremos "salmonaxe" para activar el modo trampa y poder introducir uno de los siguientes códigos
[F5]: Poner un bulbo de Duranium en el lugar del puntero.
[F6]: Soltar bombas en el lugar del puntero.
[F7]: Matar monstruos.
[Mayús] + Z: Mostrar el mapa al completo.
B: Construir o mejorar rápidamente.
C: Acceder a todas las razas puras e híbridos.
L: Invocar monolito en el lugar del puntero.
S: Mejorar tecnología.
T: Edificios y plantas transparentes.
W: Ganar rápidamente.

HEROES OF MIGHT AND MAGIC III



Pulsaremos el tabulador en cualquier momento del juego para poder introducir los siguientes códigos, con las ventajas asociadas:
nwcantioch: Todas las armas de asedio.
nwcavertingoureyes: Todas las estructuras.
nwccastleanthrax: Poner la suerte al máximo.
nwccoconuts: Movimiento ilimitado.
nwcgeneraldirection: No muestra el mapa al completo.
nwcmuchrejoycing: Poner la moral al máximo.
nwcshrubbery: Sumar 100 a todos los recursos y 10.000 monedas de oro.

HIDDEN & DANGEROUS



Escribiremos "iwillcheat" en cualquier pantalla de menú para poder introducir los siguientes códigos y obtener ventajas:
allitems: Obtener todos los objetos.
funnyhead: Poner cabezas grandes a todos los personajes.
gamedone: Completar la misión.
goodhealth: Poner salud al 100%.
killthemall: Matar a todos los enemigos.
nohits: Activar Modo Dios.
openalldoor: Abrir todas las puertas.

KKND 2: KROSSFIRE



Para acceder a las trampas de «Krossfire», debemos ejecutar el juego con el parámetro –badnews. Cuando queramos activar las trampas durante el juego, pulsaremos [Ctrl] y tabulador al mismo tiempo, para poder pulsar después los siguientes códigos:
[Ctrl] + M: Dinero extra.
[Ctrl] + C: Ganar el nivel inmediatamente.
[Ctrl] + F: Perder el nivel inmediatamente.
[Ctrl] + W: Para activar información de los puntos de ruta.
[Ctrl] + E: Desactivar información de los puntos de ruta.
[Ctrl] + T: Mostrar el mapa sin niebla de guerra.

MYTH II: SOULBLIGHTER



Mantendremos pulsado [Mayús] mientras seleccionamos la opción "New Game" para poder seleccionar cualquier nivel del juego. Además, si durante el mismo pulsamos las teclas siguientes, obtendremos las ventajas asociadas:
[Ctrl] + [Alt] + [-]: Perder al momento.
[Ctrl] + [Alt] + [+] : Ganar al momento.
[Ctrl] + [Alt] + [Mayús] y hacer clic en un animal: Matar animal.

RAINBOW SIX

Para activar el modo trampa, pulsaremos ' en cualquier momento del juego y escribiremos:
teamgod: Activar Modo Dios para el equipo.
avatargod: Activar Modo Dios para el jugador.
stumpy: Activar Modo Stumpy.



clodhopper: Alargar los pies y manos del jugador.
meganoggin: Activar Modo MegaCabeza.
bignoggin: Activar Modo GranCabeza.
5fingerdiscount: Rellenar la munición.
nobrainer: Desactivar la inteligencia artificial.
debugkeys: Activar las teclas de debug.
turnpunchkick: Cambiar jugadores de 3D a 2D.
1 - 900: Nivel de respiración.
explore: Activar y desactivar las condiciones de victoria.

RIVAL REALMS



Pulsaremos Enter en cualquier momento del juego para poder introducir un código, y Enter seguidamente para activar dicho código.
give me food: Dar 100 unidades de comida.
give me gold: Dar 1.000 monedas de oro.
give me wood: Dar 500 unidades de madera.
heal me: Curar las unidades seleccionadas.
hide all: Mostrar solo las zonas exploradas del mapa.
level X: Seleccionar nivel X.
make me invincible: Para hacer invencibles a las unidades.
make me victorious: Pasar de nivel.
make me vulnerable: Quitar invulnerabilidad de las unidades.
see all: Mostrar el mapa al completo.
star me up: Subir la experiencia de las unidades seleccionadas.
upgrade me: Para poder actualizar las unidades seleccionadas.

SIMCITY 3000

Para mostrar la ventana en la que introducir los trucos deberemos pulsar de forma simultánea [Ctrl] + [Mayús] + [Alt] + [C]. Los códigos a escribir son los siguientes:
call cousin Vinnie: Recibir dinero a partir de la ventana de Reuniones.
garbage in, garbage out: Disponer de todos los edificios de basuras.
i am weak: Hacer gratuitas las mayoría de las construcciones.
let's make a deal: Recibir ofertas de negocio.
i like red tape: Disponer de todas las ordenanzas



nerdz rool: Para poder conseguir industria de alta tecnología
power to the masses: Disponer de todos los edificios de energía.
Salt off: Hacer que el agua del mar sea dulce.
Salt on: Hacer que el agua del mar sea salada.
Terrain one down: Bajar el terreno.
UFO Swarm: Poner numerosos OVNIS en la ciudad.
Terrain one up: Subir el terreno.
water in the desert: Disponer de todos los edificios de agua.

SMALL SOLDIERS



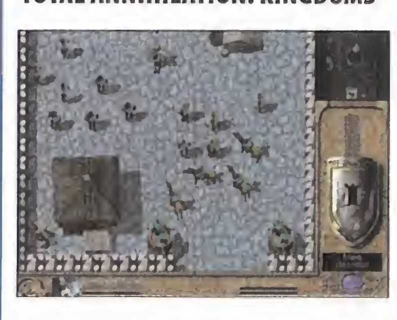
En cualquier momento del juego mantendremos pulsado [Ctrl] + [Mayús] + [X] + [S], empezando por la S, con lo que aparecerá una línea roja en la parte inferior izquierda de la pantalla para que introduzcamos los siguientes códigos:
clear: Mostrar todo el mapa desactivando la niebla de guerra.
mcleod 0: Desactivar el Modo Dios.
mcleod 1: Activar el Modo Dios.
team #: Fijar al X el número máximo de nuestro equipo.
toys X: Fijar a X el número máximo de juguetes disponibles.

STAR TREK: BIRTH OF THE FEDERATION



Ejecutaremos el juego con el parámetro -Mudd en la línea de comandos para activar el modo trampa cuando estemos dentro de él. Hecho esto, cuando estemos dentro del juego pulsaremos una de las siguientes teclas para obtener la función asociada:
[F9]: Distribuir 100% de puntos de investigación entre los proyectos actuales.
[F10]: Entregar 10.000 créditos.
[F11]: Mostrar el mapa al completo.

TOTAL ANNIHILATION: KINGDOMS



Para seleccionar cualquier misión del juego, después de pulsar en el icono Single Player (1 jugador), escribiremos drdeath en la pantalla que aparece, con lo que podremos escoger la misión que queramos pulsando en el hueso que aparece. Si lo que queremos es introducir un código, pues pulsaremos Enter en cualquier momento de la partida, escribiremos el código y volveremos a pulsar Enter para activarlo. Los códigos son:
atm: Rellenar el maná.
cdstart: Parar o arrancar la música.
combustion: Matar a los enemigos.
dither: Para cambiar la línea de visión por un degradado.
doubleshot: Para duplicar el daño hecho por las armas.
fogcolor 1-256: Cambiar el color de la niebla de guerra.
halfshot: Dividir por la mitad el daño hecho por las armas.
ilose: Perder de forma inmediata.
infrared: Mostrar el mapa al completo.
iwin: Ganar de forma instantánea.
kill 0-4: Matar al jugador X.
lotsablood: Mostrar más sangre.
lushee: Aumentar los recursos limitados.
meteor: Para poder hacer llover meteoritos de forma aleatoria.
nanolathing: Duplicar nanolathing.
noenergy: Quitar la energía.
nometal: Quitar el metal.
nowisee: Mostrar el mapa al completo.
radar: Poner cobertura de radar del 100%.
shareradar: Compartir información de radar.
shootall: Apuntar con las unidades a todos los enemigos.
sing: Hacer cantar a las unidades cuando reciben órdenes.
tilt: Maximizar hombres y material.
view 0-4: Mostrar metal y energía del jugador.
zipper: Construir unidades más rápido.

TRIBAL RAGE

En cualquier momento del juego, utilizaremos las siguientes combinaciones de teclas para conseguir las ventajas asociadas:
[Mayús] + [Ctrl] + R: Mostrar el mapa al completo.
[Mayús] + [Ctrl] + V: Conseguir victoria inmediata.
[Mayús] + [Ctrl] + Z: Conseguir 1.000 créditos.



WAR OF THE WORLDS



Cuando estemos en el mapa de batalla o de la guerra de una partida, simplemente escribiremos uno de los siguientes códigos para disfrutar de su ventaja:
atchooo: Eliminar a todos los marcianos (sólo en el mapa de batalla).
icomeback: Mostrar toda la investigación.
punyhumans: Eliminar a todos los humanos (sólo en el mapa de batalla).
youlikeit: Aumentar eficiencia al 100%.

WARZONE 2100



En cualquier momento del juego introduciremos los siguientes códigos pulsando Enter una primera vez y después otra segunda cuando hayamos tecleado el código. Los códigos son:
double up: Duplicar el poder de las unidades.
easy: Poner el nivel de dificultad a fácil.
get off my land: Matar a todas las unidades enemigas en el mapa.
hallo mein schatz: Pasar a la siguiente misión.
hard: Poner el nivel de dificultad a difícil.
kill selected: Matar las unidades seleccionadas.
normal : Poner el nivel de dificultad a normal.
show me the power: Proporcionar 1.000 unidades de potencia extra.
time toggle: Cambiar temporizador de la misión.
timedemo: Ver ratio de frames y datos del engine gráfico.
version: Ver fecha de compilación del juego.
work harder: Para poder completar todas las investigaciones.

El Estratega Anónimo
(alias Jean Moulin)



Concurso FIFA 2000

QUEREMOS SABER **QUIÉN CREES TÚ QUE SERÁ EL PRÓXIMO JUGADOR DE FÚTBOL QUE REPRESENTARÁ A FIFA 2000** Y PARA ELLO TE PROPONEMOS ESTE SENSACIONAL CONCURSO

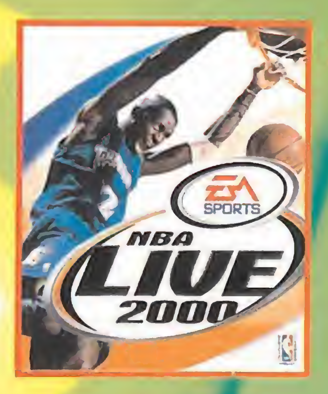
ACIERTA ESTAS SENCILLAS PREGUNTAS Y PARTICIPA EN EL SORTEO DE 25 FIFA 2000 (PC), **25 NBA LIVE 2000** (PC) Y **COMPAQ PRESARIO INTERNET PC MODELO 5358**

1.- ¿Qué famosos jugadores de fútbol aparecieron en las carátulas de FIFA `98 y FIFA `99?

2.- ¿Qué significan las siglas FIFA?

3.- ¿QUÉ FUTBOLISTA CREES TÚ QUE REPRESENTARÁ A FIFA 2000?

¡REGALAMOS 50 JUEGOS Y UN COMPAQ PRESARIO INTERNET PC MODELO 5358 !



25 NBA LIVE 2000





Características:
- Procesador a 433 MHz
- 64Mb SDRAM
- 8Mb Vídeo
- 6GB HD
- Acelerador gráfico 3D
- DVD 6x
- Sonido Dolby Digital Sorround, JBL Virtual Theatre VMax y Aureal A3D 360°
- Modem 56.6 Kbps
- 4 Puertos USB
- Tecla de acesso instantáneo a Internet
- Monitor Digital 15" con altavoces JBL y micrófono incorporado
- Software preinstalado y cupón de selección de software adicional.



BASES DEL CONCURSO

1.- Podrán participar en el concurso todos los lectores de la revista Micromanía que envíen el cupón de participación y contesten correctamente a las preguntas, a la siguiente dirección: HOBBY PRESS, Revista Micromanía. Apartado de correos 328, 28100 Alcobendas, Madrid. Indicando en una esquina del sobre: CONCURSO "FIFA 2000-MICROMANÍA"

2.- De todas las cartas recibidas que hayan contestado correctamente se extraerá UNA que será premiada con un ordenador COMPAQ PRESARIO INTERNET PC MODELO 5358. A continuación se elegirán VEINTICINCO premiados que recibirán un NBA LIVE 2000 y otros VEINTICINCO premiados que recibirán un UN FIFA 2000 para PC.

3.- Sólo podrán entrar en concurso los lectores que envíen su cupón desde 24 de Agosto hasta el 24 de Septiembre de 1999.

4.- La elección de los ganadores se realizará el 1 de Octubre de 1999 y los nombres de los ganadores se publicarán en el número de Noviembre de la revista Micromanía.

5.- Los datos contenidos en el cupón serán tratados automatizadamente por Electronics Arts o aquellas personas físicas o jurídicas designadas por ellos, para llevar a cabo la tramitación o gestión de datos y la posterior identificación a su fichero o ficheros automatizados para comunicarse con los participantes en un futuro. Asimismo, el participante tendrá derecho a acceder a estos ficheros así como a corregir su contenido haciéndolo saber a Electronic Arts por correo.

6.- El hecho de tomar parte en este sorteo implica la aceptación total de sus bases.

7.- Cualquier supuesto que se produjese no especificado en estas bases, será resuelto inapelablemente por los organizadores del concurso: ELECTRONIC ARTS y HOBBY PRESS.



COMPAQ





CUPÓN DE PARTICIPACIÓN

Nombre/Apellidos:

Dirección:

Localidad:

Provincia:

C.Postal:

Teléfono:

Respuestas: 1.-

2.-

3.-

Dirección e-mail:

Texto en 3D, gráficos web y animaciones extremadamente sencillas de realizar

MICROGRAFX Simply 3D

Ahora, cualquiera puede crear texto en 3D, gráficos y animaciones profesionales con Simply 3D 3

3

Por sólo 4.995 Ptas. 30,02 Euros







VERSIÓN EN INGLES
MANUALES EN CASTELLANO

1800+ objetos 3D & texturas





Utilice sus imágenes para crear presentaciones convincentes. Una vez creados sus gráficos en 3D, es fácil usarlos en Microsoft® PowerPoint® o guardarlos en un formato de vídeo para crear presentaciones impresionantes.



Imágenes en 3D que sólo están limitadas por su creatividad. Cuando está usando Simply 3D 3, está creando cosas que nadie ha visto nunca.



Efectos de texto 3D en 3 sencillos pasos

Paso 1

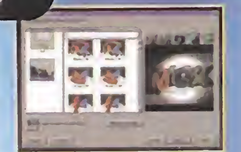


ESCRÍBALO
Empiece escribiendo su texto en la fuente que prefiera

Paso 2

Seleccione el BISEL y los MATERIALES. Elija entre más de 800 texturas y biseles personalizables

Paso 3



AHORA ANÍMELO
Las vistas previas interactivas facilitan la selección de la animación que hace a su texto volar por la pantalla

REQUISITOS DE SISTEMA

Diseñe sus propios gráficos 3D

Arrastrar y soltar
Utilice el catálogo para arrastrar y soltar objetos, animaciones, efectos de iluminación, materiales y mucho más en su escena o en su objeto

Convierta sus logos 2D en 3D
Cambie fácilmente el logo de su empresa por uno más atractivo, mapeado con texturas y animado

Cree texto en 3D
Cree texto en 3D sorprendentemente animado o estático en sólo 3 sencillos pasos

Añada materiales a objetos 3D
Aplique material a la parte frontal, lateral y al bisel, o añada materiales animados o archivos AVI como materiales

Anime objetos
Visualice la animación antes de aplicarla, de modo que siempre sepa exactamente lo que va a obtener

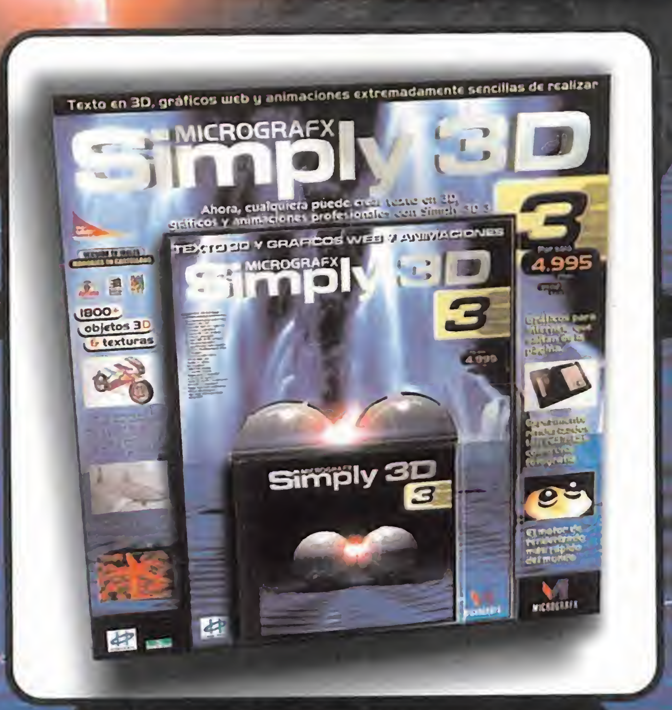
Gráficos para internet que saltan de la página.



Experimente renderizados tan realistas como una fotografía



El motor de renderizado más rápido del mundo



TEXTO 3D · GRAFICOS WEB · ANIMACIONES

A la venta en todos los quioscos de prensa



Si no la encuentra, solicite su ejemplar llamando a los teléfonos 91/654 72 18 o 91/654 84 19 o por correo electrónico a: pedidos@hobbypress.es





SERVICIO DE ATENCIÓN AL USUARIO*

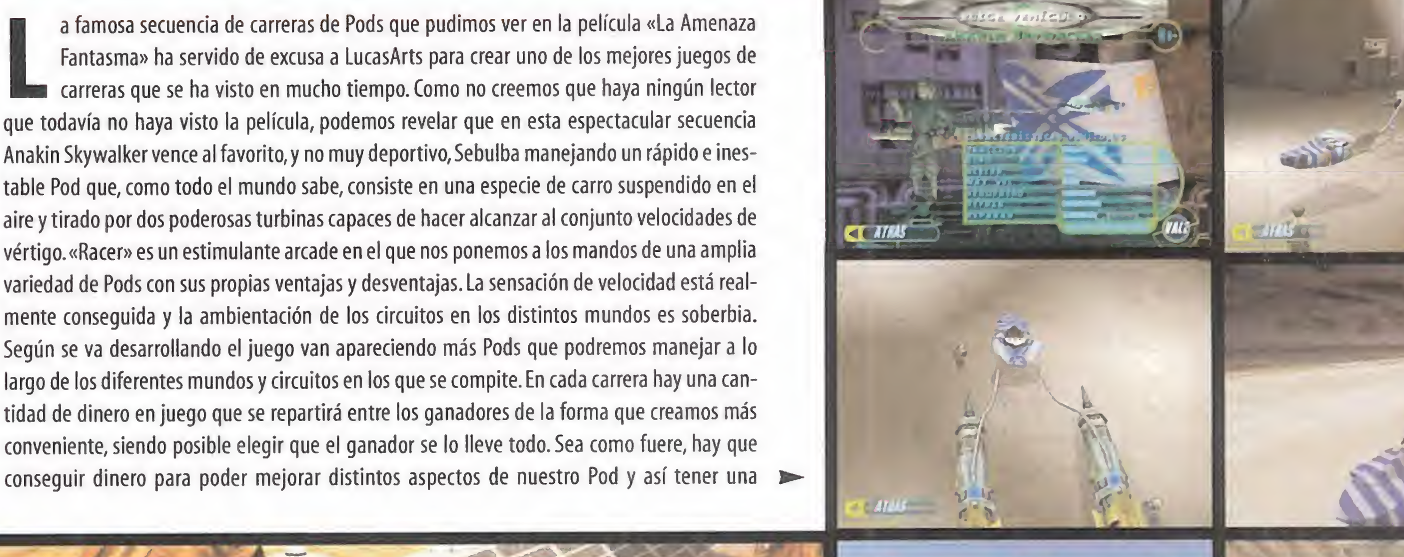
Para cualquier duda sobre el CD podéis llamarnos, de lunes a viernes, de 10 a 2 y de 4 a 8 de la tarde, en el teléfono (91) 653 73 17. Os rogamos que, en la medida de lo posible, lo hagáis frente al ordenador y con éste encendido.
*Durante el mes de agosto este servicio no estará disponible.

El cambio que ha sufrido la revista también ha afectado a la sección de CDmanía, donde cada mes os contamos todo lo que contiene el CD que incluimos con Micromanía. Y como ya ocurrió hace unos meses, seguimos con la intención de que podáis sacar estas páginas de la revista para que las podáis doblar e incluir dentro del plástico donde os damos el CD-ROM de cada mes. La forma de hacerlo es primero doblarlo por la mitad en sentido vertical, para después volverlo a doblar en tres partes iguales en sentido horizontal. Esperamos que todas estas mejoras contribuyan a mejorar el que podáis archivar mejor vuestros CDs de Micromanía, así como poder encontrar rápidamente la sección o la demo que busquéis en ese instante.

Star Wars. Episodio I: Racer



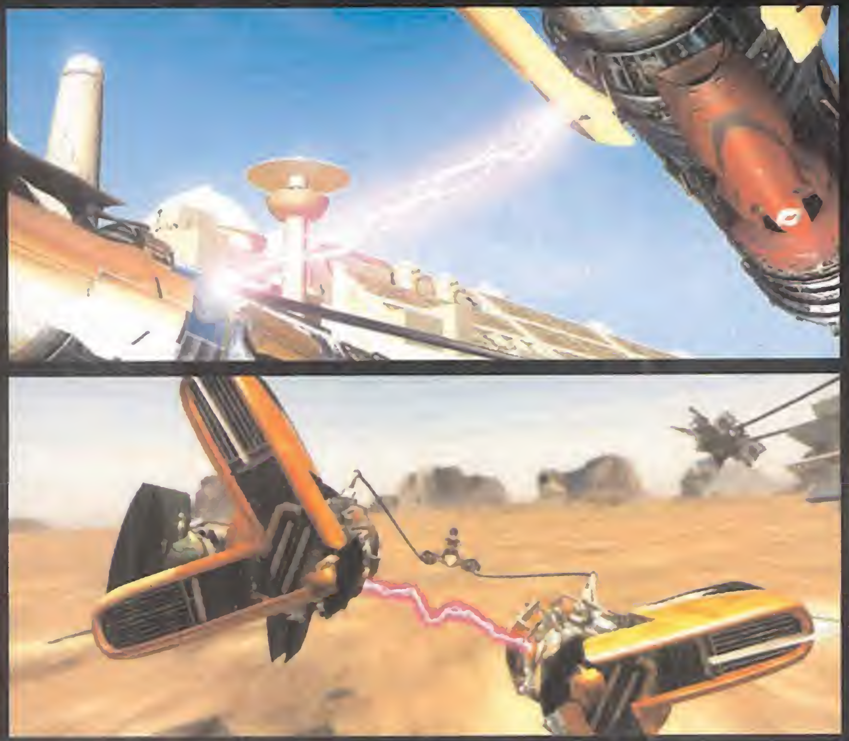
La famosa secuencia de carreras de Pods que pudimos ver en la película «La Amenaza Fantasma» ha servido de excusa a LucasArts para crear uno de los mejores juegos de carreras que se ha visto en mucho tiempo. Como no creemos que haya ningún lector que todavía no haya visto la película, podemos revelar que en esta espectacular secuencia Anakin Skywalker vence al favorito, y no muy deportivo, Sebulba manejando un rápido e inestable Pod que, como todo el mundo sabe, consiste en una especie de carro suspendido en el aire y tirado por dos poderosas turbinas capaces de hacer alcanzar al conjunto velocidades de vértigo. «Racer» es un estimulante arcade en el que nos ponemos a los mandos de una amplia variedad de Pods con sus propias ventajas y desventajas. La sensación de velocidad está realmente conseguida y la ambientación de los circuitos en los distintos mundos es soberbia. Según se va desarrollando el juego van apareciendo más Pods que podremos manejar a lo largo de los diferentes mundos y circuitos en los que se compite. En cada carrera hay una cantidad de dinero en juego que se repartirá entre los ganadores de la forma que creamos más conveniente, siendo posible elegir que el ganador se lo lleve todo. Sea como fuere, hay que conseguir dinero para poder mejorar distintos aspectos de nuestro Pod y así tener una ►







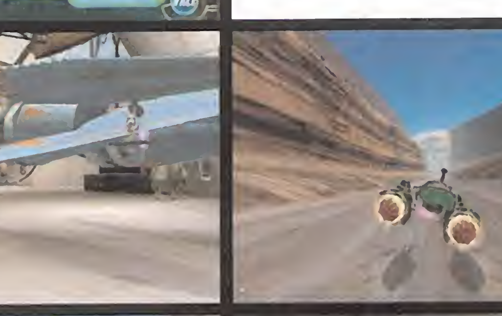






ACELERAR: *W, INTRO*
FRENAR: *S*
GIRAR A LA IZQUIERDA: *J, flecha Izda., tecla numérica 4*
GIRAR A LA DERECHA: *L, flecha Dcha., tecla numérica 6*
LEVANTAR MORRO: *I, flecha abajo, tecla numérica 2*
PICADO: *K, flecha arriba, tecla numérica 8*
DESLIZAR: *Brra Espaciadora*
TURBO: *MAYÚS Izquierda.*
ALABEO A IZQUIERDA: *A*
ALABEO A DERECHA: *D*
REPARAR: *R*
AMENAZA/LLAMARADA: *E, CTRL derecho*
CAMBIAR CÁMARA: *Ç, CTRL izquierdo*
MIRAR ATRÁS: *TAB, Q*





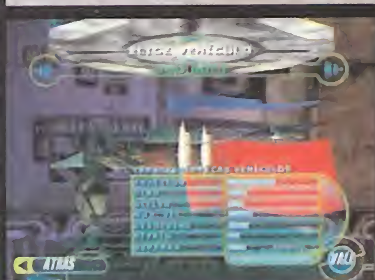
oportunidad en los niveles más avanzados del juego. La demo que os ofrecemos en exclusiva incluye la espectacular secuencia inicial que sirve de introducción al juego completo. Una vez en el menú principal se os ofrece la posibilidad de competir en un torneo para un jugador o correr una carrera simple. La opción multijugador no está activa en la demo.

Si elegís correr el torneo os encontraréis con una pantalla en la que podréis elegir el vehículo con el que vais a competir. En la demo disponéis de los seis Pods iniciales del juego con sus correspondientes pilotos. Cada uno de ellos tiene ciertas ventajas y desventajas; así, los Pods de Anakin Skywalker, Ebe Endocott, Dud Bolt, Gasgano y Ody Mandrell tienen en la tracción su punto fuerte, mientras que la mejor ventaja del pod de Elan Mak consiste en su mejor capacidad de reparación. Una vez elegido el pod que os parezca más adecuado aparece la pantalla donde se elige la carrera que vais a disputar. En la demo sólo es posible competir en la pista de entrenamiento de Boonta. Después de seleccionar esta pista accederéis a un menú en el que es posible inspeccionar vuestro vehículo, instalarle mejoraras, comprar piezas en la tienda de Watto, darse una vuelta por la chatarrería, comprar droides de reparación o cambiar de Pod. Si no tenéis suficiente dinero, siempre podéis conseguir más pulsando simultáneamente las teclas Alt+F4+4 en la pantalla de compra de piezas. Cuando estéis satisfechos con las mejoras realizadas podréis pasar directamente a la carrera dando un vistazo previo a las estadísticas del circuito. El circuito entero puede pasarse sin problemas sin tocar el freno ni una sola vez, siempre que vuestro pod tenga un giro adecuado; el pod por defecto de Anakyn Skywalker vale perfectamente para este cometido. Cuando lleguéis a los cañones, os espera un grupo de tres curvas cerradas, pero podréis superarlas sin soltar el acelerador y haciendo un giro completo sin alabeo. Al final de este grupo de curvas, intentad centrar la nave en la pista para superar el estrecho pasaje que os lleva a la recta final.

La recta final está llena de rocas tiradas en el suelo. Las más pequeñas no representan ningún problema, porque pasarán inofensivamente por debajo de vuestro pod. Las rocas menores pueden frenaros bastante, y las rocas mayores deben ser esquivadas a toda costa, pues podéis estrellaros contra ellas. En el modo de carrera simple no podréis cambiar piezas ni mejorar vuestro pod, sin embargo es posible variar otros parámetros como número de vueltas, rapidez de los competidores y su número.









Requerimientos Mínimos (Recomendados)

SO: *Windows 98*
CPU: *Pentium 166 (Pentium 200)*
RAM: *32 MB (64 MB)*
Espacio en disco: *44,5 MB*
CD-ROM: *4X*
VÍDEO: *Tarjeta aceleradora 3D con 4 MB y DirectX 6.1*



Star Wars. Episodio I: La Amenaza Fantasma

DEMO

El programa «La Amenaza Fantasma» es una aventura gráfica que sigue fielmente la historia contada en la película del mismo nombre y en la que no sólo hay que disparar, sino también interactuar con los personajes presentes a lo largo de los diferentes niveles que componen el juego. En él tomamos parte como alguno de los distintos personajes de la película: Obi-Wan Kenobi, Qui-Gon Jinn, la Reina Amidala o el Capitán Panaka, dependiendo del nivel y de la situación. En la demo que os ofrecemos en exclusiva, podemos jugar el primer nivel del juego completo, cuya acción transcurre en el interior de la Nave de Mando de la Federación de Comercio, lugar de donde debemos escapar llegando al hangar. En este primer nivel, el jugador toma el control de Obi-Wan Kenobi, un aprendiz Jedi que está acompañado por su mentor Qui-Gon Jinn, del que se separará en un momento del nivel, para volver a encontrarse más adelante.

Las armas con las que cuenta Obi-Wan son su espada de luz y un rifle de ráfaga que puede encontrar en una de las primeras salas que visite, además de los poderes de la Fuerza, con los que podrá empujar a los androides de batalla contra los que se enfrenta. Los enemigos a los que hay que enfrentarse en este primer nivel son los androides de batalla, a los que se puede eliminar fácilmente con nuestro sable láser, los androides de mantenimiento, que pueden ser evitados de una manera muy sencilla y los androides destructores, el más mortífero de los enemigos de la demo y de los que es mejor huir antes que enfrentarse a ellos, debido al pobre armamento ofensivo con el que se cuenta en la demo si no utilizamos los trucos.

Esta demo cuenta con el aliciente de poder jugarla utilizando los trucos que os describimos más adelante, con cualquiera de los cuatro personajes principales del juego, aunque los diálogos siempre están referidos a Obi-Wan Kenobi.

La demo que os ofrecemos está totalmente traducida y doblada al castellano, no tiene soporte multijugador –al igual que el juego completo– y requiere una tarjeta de vídeo aceleradora 3D para poder funcionar. El sistema de sonido soporta los sistemas 3D más conocidos, como puede ser Aureal o Direct3D, a la vez que también soporta las aceleradoras de vídeo más populares.

Golpes Especiales con el Sable Láser:

Mantener pulsado disparo: Mandoble horizontal
Pulsar y soltar disparo: Mandoble vertical
Salto y disparo: saltar y mandoble en el aire
Salto y avanzar: Mandoble giratorio.

Trucos:

Para poder activar los trucos que os damos –que no son todos, sino sólo los más importantes– hay que pulsar la tecla de borrar, escribir el código y luego pulsar Intro:

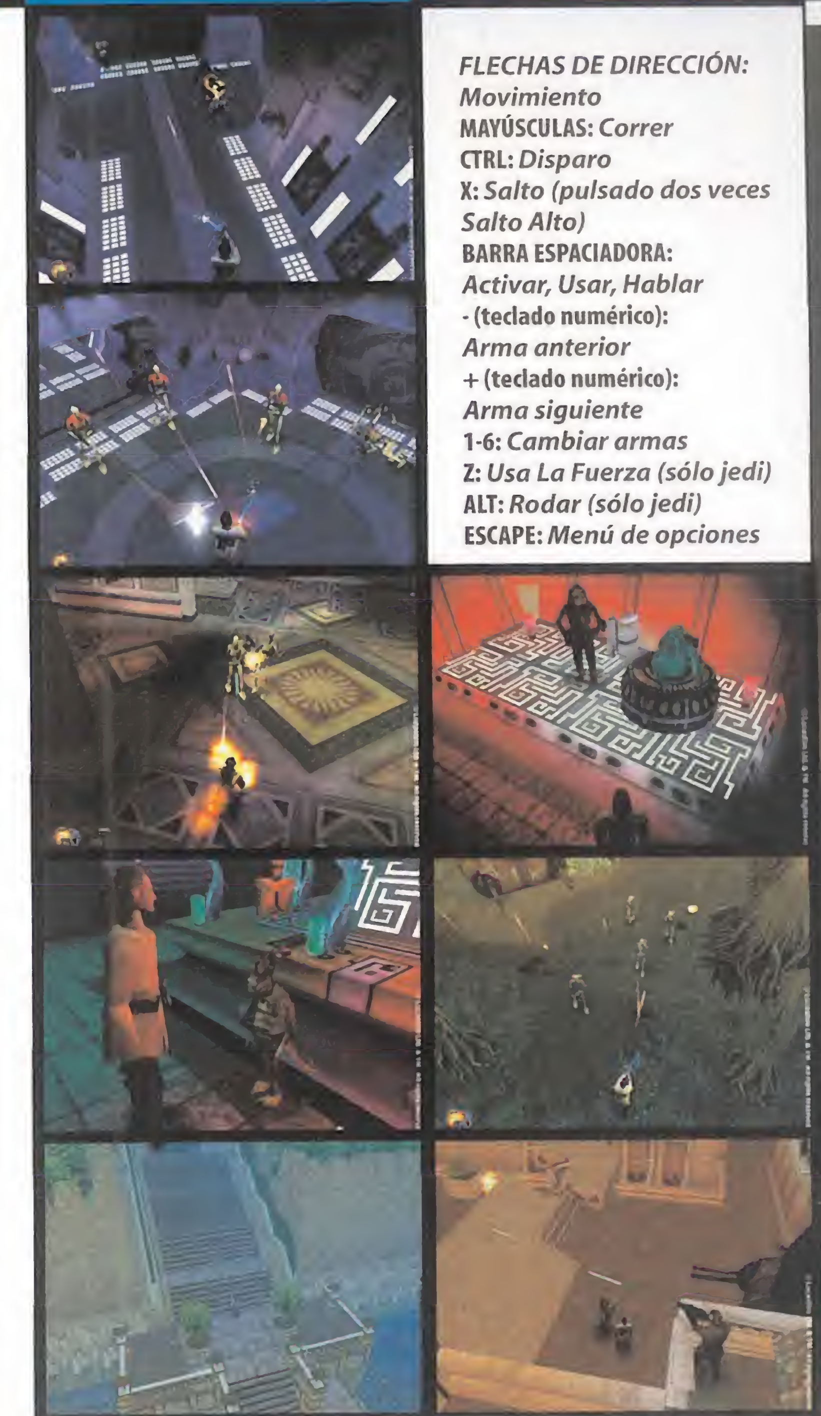
from above: Cambia la posición de la cámara a una totalmente vertical. Volviendo a introducir el código se vuelve la la vista inicial.
naughty naughty: Cambia la cámara a una posición directamente detrás del jugador, aumentando el campo de visión. Volviéndolo a introducir vuelve a la posición inicial.
i like to cheat: Activa todas las armas.
heal it up: Aumenta la salud a 100.
iamqueen: Jugar como la reina Amidala.
iampanaka: Jugar como el capitán Panaka.
iamquigon: Jugar como Qui-Gon Jinn.
iamobi: Jugar como Obi Wan Kenobi.

Requerimientos Mínimos

CPU: *Pentium 200*
SO: *Windows 95/98*
RAM: *32 MB*
CD-ROM: *4X*
VÍDEO: *Aceleradora 3D PCI o AGP con 4 MB*
SONIDO: *16 bit compatible con Windows 95, DirectX 6.1 (incluidas)*
Teclado, ratón ó joystick/gamepad

CONTROLES BÁSICOS:

FLECHAS DE DIRECCIÓN: Movimiento
MAYÚSCULAS: *Correr*
CTRL: *Disparo*
X: *Salto (pulsado dos veces Salto Alto)*
BARRA ESPACIADORA: *Activar, Usar, Hablar*
- (teclado numérico): *Arma anterior*
+ (teclado numérico): *Arma siguiente*
1-6: *Cambiar armas*
Z: *Usa La Fuerza (sólo jedi)*
ALT: *Rodar (sólo jedi)*
ESCAPE: *Menú de opciones*





PRESENTACIÓN INTERACTIVA DE OUTCAST

Infogrames nos presenta «Outcast», un revolucionario juego en el que tomamos el papel de Cutter Slade, un ex-militar que llega a un remoto planeta junto a unos compañeros. Cuando Cutter despierta, tras un accidente, se encuentra en con que sus amigos han desaparecido, decidiendo partir en su búsqueda, durante la cual, encontrará multitud de personajes que le ayudarán, en algunos casos, o en otros intentarán que no pueda acabar con su cometido.

«Outcast» es una aventura en 3D que no requiere de aceleradora gráfica, pero que presenta unos gráficos y una jugabilidad realmente excelentes, junto con un gran argumento.

La aplicación que os presentamos en exclusiva nos descubre cómo es el mundo donde transcurre la acción del juego, Adelpha, sus seis regiones, que van desde las zonas nevadas de Ranzaar a los bosques de Okaar, pasando por la ciudad de Talanzaar, entre otros. La presentación nos cuenta la historia de «Outcast» y la de sus personajes principales, Cutter Slade, Marion Wolfe, William Kaufmann y Anthony Xue, nos presenta las armas y artilugios que podremos usar durante el juego, una colección de fotografías del juego y un cortometraje.

Una de las características más interesantes de este juego de Appeal e Infogrames es su banda sonora, realmente espectacular, compuesta y dirigida por Lennie Moore, famoso compositor de bandas sonoras originales de películas, e interpretada por la Orquesta Sinfónica y Coro de Moscú, una de las mejores del mundo, lo que contribuye a la inmersión total del jugador en el juego, de las que podremos escuchar algunos fragmentos en esta presentación.

Esperamos que disfrutéis con este CD-ROM.



OUTCAST

DEMO

Os ofrecemos en exclusiva una demo del nuevo juego de Infogrames «Outcast». En esta demo el personaje principal, Cutter Slade, debe localizar a Shamaz Zeb, un nativo del planeta Adelpha, donde se encuentra, para que le dé más datos que le permitan localizar a sus amigos y derrotar a los soldados del planeta para recuperar una reliquia. La acción de la demo transcurre en Shamazaar, una de las seis regiones del planeta.

Esta demo está limitada en tiempo a veinte minutos de acción, sin contar con el tiempo en el que el jugador esté accionando distintos menús del juego. Algunas de las características más reseñables de «Outcast» son que no requiere aceleradora 3D en ningún momento, pese a tener unos estupendos gráficos creados mediante la tecnología Voxel, y tiene una fabulosa banda sonora siendo, además, la acción del juego no lineal.





CONTROLES BÁSICOS:

MOVIMIENTO: *Cursores*
ACCIÓN PRIMARIA: *CTRL izquierdo*
ACCIÓN SECUNDARIA: *MAY izquierdo*
VISTA PRIMERA PERSONA: *CTRL derecho*
AGACHARSE/LEVANTARSE: *Barra Espaciadora*
ZOOM CÁMARA: *Inicio/Fin*
INVENTARIO: *I*
MOCHILA: *B*
MAPA: *Tabulador*









Requerimientos Mínimos

SO: *Windows 95/98*
CPU: *Pentium 200 MMX*
RAM: *32 MB*
Espacio en Disco: *137 MB*


PC
CD

Punto de Mira

Así puntúa Micromanía

Todos los que hacemos Micromanía venimos siendo interpelados, desde hace tiempo, por una explicación a fondo sobre el modo de puntuar los juegos que, mes a mes, analizamos en estas páginas. No entraremos, ahora, a discutir si nuestra manera de considerar un título es mejor o peor que en otras publicaciones, si somos más o menos exigentes con ciertos aspectos, o si nos gusta comparar un género con otro, así como si nos dejamos llevar por características más o menos comerciales. Nuestra manera de puntuar se basa en la experiencia que todos los miembros de la redacción poseen, y en la elevada cantidad de títulos, de uno u otro tipo, que se han venido contemplando y analizando desde hace años. Por ello, nuestra exigencia es la máxima en todos y cada uno de los aspectos importantes de un programa. Desde la tecnología, hasta la diversión, pasando por los más pequeños detalles de diseño de acción, calidad gráfica, sonora, originalidad, concepto, planteamientos, plataformas, etc.

En esta tabla podréis encontrar una pequeña guía para comprender mejor nuestro sistema de valoración, y lo que os podéis esperar de un título por la puntuación que haya recibido en Micromanía.

0-49 Pocas veces encontraréis un juego en estas páginas que sea merecedor de un suspenso. Por lo general, un juego que vaya a recibir una puntuación inferior a 50 ni siquiera será comentado, exceptuando casos como los de un título que haya sido largamente esperado y/o anunciado, y no cumpla ninguna de las expectativas.

50-59 Mediocre. Se trata de títulos que, por regla general, no merecen la pena excepto para coleccionistas. La diversión que puedan proporcionar será muy limitada, y no cumplen ni en tecnología, ni en adicción.

60-69 Aceptable. Todos los títulos que se encuentren en este abanico serán susceptibles de proporcionar un rato de entretenimiento, aunque se tratará de juegos bastante limitados en otras áreas. En todo caso, puede merecer la pena echarles un vistazo.

70-79 Bueno. Juegos que, de manera global, no decepcionarán al usuario y poseerán un buen balance entre calidad y diversión, contemplados de forma general. No se trata de producciones geniales, pero sí de buena calidad. En este apartado valdrá la pena sopesar opciones alternativas entre títulos de un mismo género.

80-89 Muy bueno. Independientemente del género al que pertenezca, cualquier juego comprendido en este abanico de puntuación poseerá unos elevados niveles de calidad en todos sus apartados. Para llegar a esta valoración, deben ser capaces de ofrecer una elevada jugabilidad, grandes dosis de adicción y muy buena calidad técnica.

90-94 Excelente. La única posibilidad de que un título os decepcione habiendo recibido una nota así, será un elevado "fanatismo" por un género concreto que os apasione. Excepcional calidad en todos sus apartados, y un título de obligada adquisición.

95-99 Obra Maestra. Todos los apartados del juego estarán en unos niveles de calidad casi perfectos, amén de ofrecer numerosas innovaciones de todo tipo. Lo mejor de lo mejor, en cualquier género. Será imprescidible en toda buena colección.

100 ¿Existe el juego perfecto? Hasta ahora nosotros no lo hemos visto.



82 **SHADOW MAN** Un hombre que viaja entre el mundo de los vivos y de los muertos. Un hombre que dispone de fantásticos poderes vudú. Una misión para salvar la tierra. Un fenomenal juego de acción tridimensional.



86 **UPRISING 2** Ya podemos disfrutar de la segunda parte del juego que revolucionó la manera de ver el género de la estrategia en tiempo real, dándole una tercera dimensión al desarrollo de la acción y a los gráficos.



90 **DISCWORLD NOIR** Las aventuras creadas por Terry Pratchett tienen una nueva versión informática. Esta vez dejamos de lado al sin par Rincewind para meternos de lleno en las aventuras de detestivescas de Lerwton, y en 3D.



94 **ALIENS VS PREDATOR** La tensión y el miedo de las películas del mismo nombre, pasados a un juego de ordednador. La ambientación conseguida por «Aliens vs Predator» pocas veces ha sido lograda por otro juego.



98 **UNREAL MISSION PACK I: REGRESO A NA PALI** Nuevos niveles oficiales de este formidable programa de Epic Games y GT Interctive, demostrando el por qué de su gran éxito.



92 **DESCENT III** Los chicos de Interplay han hecho una nueva apuesta, con esta tercera entrega de su serie «Descent», con unos gráficos y una jugabilidad que se salen de lo normal.

80 IMPERIALISM 2 Los chicos de SSI han sadado unas segunda parte del que ha sido uno de sus grandes apuestas de la estrategia por turnos. **G-POLICE 2: WEAPONS OF JUSTICE** Otra segunda parte viene a estas páginas de Puntos de Mira breves, esta vez de la mano de Psygnosis y su genial programa. **STREETWARS** Siguiendo la línea que ya marcó «Constructor», viene este programa de Infogrames a modo de continuación del que hacemos referencia. **KINGLEY'S ADVENTURE** Otro programa de Psygnosis en estas páginas, muy en la línea de «Lengend of Zelda: Ocarina of Time».

81 EL GUARDIÁN DE LAS TINIEBLAS Una aventura con grandes dosis de acción de la mano de los chicos de Cryo Interactive. **KURUSHI FINAL** Si sois de los que os gustan los programas de puzzles e inteligencia, éste es vuestro juego para PlayStation. **POINT BLANK 2** La segunda parte de este peculiar programa de Namco ya está en la calle, prometiendo horas y horas de diversión, sobretodo si se dispone de una pistola G-CON 45.

104 LANDER Psygnosis ha hecho una gran apuesta con este «Lander», el cual no mete de lleno en un mundo tridimensional, donde los géneros de la estrategia y la acción se dan la mano de una manera bastante especial. A destacar su difícil control sobre las naves que manejaremos en un mundo totalmente hostil. Este Punto de Mira viene acompañado, además, de una Guía rápida del juego, donde podréis apreciar cómo se pasa la primera misión del juego, así como los diferentes vehículos que manejaréis –landers–, y otras peculiaridades.

108 RENT A HERO Parecía que el género de las aventuras gráficas estaba pasando por un periodo de estancamiento, si no llega a ser por títulos de la talla de «Discworld Noir» o «Grim Fandango» Como tamhbién lo han querido conformar los chicos de THQ con este «Rent a Hero», una aventura gráfica tridiemnsional que cuenta con casi todos los ingradientes de los cl´sicos del género, pero que le falta un poco para convertirse en una estrella, uno de los cuales podría ser la no localización del mismo.

Imperialism II

La Historia a nuestro antojo

- Compañía: **SSI**
- Disponible: **PC CD**
- Género: **ESTRATEGIA**

Procesador: Pentium 133 MHz • Disco duro: 100 MB • RAM: 16 MB • Tarjeta 3D: No • Multijugador: Sí (TCP/IP, módem)





SSI vuelve a la carga con «Imperialism II», metido de lleno, como su predecesor, en el género de la estrategia por turnos, y que nos da la posibilidad de desarrollar la historia de la humanidad, desde la época de los descubrimientos, pudiendo conseguir incluso, que el reino español, se haga con toda Europa. Así, tendremos que gestionar todos los recursos existentes en el país que hayamos elegido en un principio, primero para hacernos autosuficientes, para luego abastecer al ejército y a la milicia y poder así conquistar tierras adyacentes, firmar tratados, etc. Los gráficos, prácticamente estáticos, en el mapa general, son contrarrestados por las fantásticas escenas de combate de las que somos partícipes, cada vez que nuestro ejército entra en conflicto con otro. Con «Imperialism II» y unos buenos conocimientos de estrategia militar, podremos tirar por tierra todo lo que durante años han venido afirmando los libros de historia.

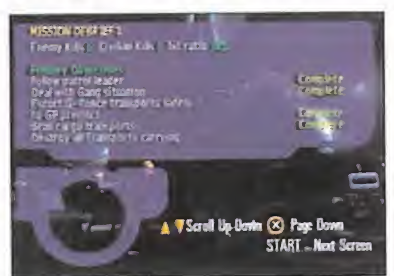
C.F.M. **76**

G-Police 2: Weapons of Justice

La policía del futuro

- Compañía: **PSYGNOSIS**
- En preparación: **PC CD**
- Disponible: **PLAYSTATION**
- Género: **ARCADE**

Se recomienda tarjeta de memoria • Acepta Dual Shock • Un jugador





Con el sobrenombre de «Las Armas de la Justicia», llega la segunda parte de este genial arcade de Psygnosis, en su versión para la consola PlayStation.

En esta ocasión, asumiremos de nuevo el rol de un aguerrido policía que, en solitario, y haciendo uso de la última tecnología armamentística y disuasoria, tendremos que enfrentarnos a los más peligrosos capos de la mafia y resolver de forma satisfactoria, las diferentes misiones que nos propongan desde el cuartel general.

Para desplazarnos por los escenarios futuristas que conforman la megaciudad que sirve de escenario al título, al igual que lo hizo en la primera parte, contaremos con diferentes cámaras y puntos de vista que podremos seleccionar con total libertad, a fin de usar aquella que más se acomode a la situación que tengamos en ese momento.

En «G-Police 2» vamos a poder elegir entre cinco tipos diferentes de vehículos, cada uno con diferente tipo de armamento, velocidad

Streetwars

La extorsión llega a Constructor

- Compañía: **INFOGRAMES**
- Disponible: **PC CD**
- Género: **ESTRATEGIA**

Procesador: Pentium 166 MHz • Disco Duro: 50 MB • RAM: 16 MB • Tarjeta 3D: NO • Multijugador: Sí (IPX)





Allá por 1 930, cuando la ley seca se impuso en América, el sindicato del crimen encontró el momento propicio para despertar de su letargo y hacerse con el control de las calles, amenazando con su creciente poder incluso a la policía y al gobierno. De esta clase de trapicheos y movimientos de dinero negro trata «Streetwars: Constructor Underworld», la continuación de un juego que tuvo gran éxito de Infogrames. El aspecto general del título es idéntico al de su predecesor, tanto en imágenes renderizadas, como en diseño de edificios y personajes. Dentro de ser tan divertido o más que «Constructor» por lo original de su argumento y desarrollo, bien se podría haber variado el aspecto visual pues, hay momentos en los que parece que estamos jugando a la primera parte, más que a la segunda y, para ser sinceros, así es durante los primeros compases del juego. Una idea muy entretenida, a pesar de contar con la lacra del parecido.

J.F.K. **72**

Kingsley's Adventure

Con la astucia de un zorro

- Compañía: **PSYGNOSIS**
- Disponible: **PLAYSTATION**
- Género: **AVENTURA/JDR**

Se recomienda tarjeta de memoria • Acepta Dual Shock • Un jugador





Psygnosis nos presenta una aventura que toca en ocasiones el género del rol, muy parecido en cuanto a aspecto general y desarrollo a «The Legend of Zelda: Ocarina of Time», que tiene como protagonista a un simpático zorro vestido muy al estilo de Robin Hood, que tendrá que enfrentarse a mil y un peligros.

Los escenarios y personajes están realizados mediante polígonos texturizados y los movimientos, tanto de personajes como de rotación de cámara, son muy suaves y sin saltos. El hecho de que esté completamente traducido al castellano, le añade también la ventaja de cara al jugador para meterse de lleno en la historia y comprender sin dificultad alguna los diálogos y conversaciones que, en más de una ocasión, se iniciarán en la aventura.

«Kingsley's Adventure» es una divertida aventura para nuestra PlayStation que, si bien, no llega a la altura de la anteriormente nombrada de Nintendo 64, sí tiene un nivel de calidad más que respetable.

J.F.K. **75**



y blindaje, por lo que deberemos adiestrarnos en los niveles de entrenamiento y poder así, sacarle el máximo partido a cada una de las máquinas.
Los gráficos del juego son notables –teniendo en cuenta las posibilidades limitadas de la consola–, cabiendo destacar, sobre todo, los efectos de luces y las explosiones, así como los movimientos de cada uno de los vehículos a manejar y su comportamiento en el manejo, francamente realista.

Las misiones, en algunos momentos, se harán excesivamente complicadas, pero no hasta el punto de no poder superarlas tras unos cuantos intentos, por lo que «G-Police 2: Weapons of Justice» nunca llegará a desesperar al jugador.
Si queréis un buen juego de acción para vuestra consola, no deberíais dejar escapar esta oportunidad que Psygnosis nos brinda.

C.F.M.

80

El Guardián de las Tinieblas

Un monje venido a menos

- Compañía: **CRYO INTERACTIVE**
- Disponible: **PC CD, PLAYSTATION**
- Género: **AVENTURA**

Procesador: Pentium 200 MHz • Disco duro: 8 MB • RAM: XX MB • Tarjeta 3D: Sí (3Dfx) • Multijugador: NO





La acción de «El Guardián de las Tinieblas» se desarrollará en unos escenarios cuyos cambios de cámara y transiciones de pantalla serán un tanto bruscos, lo que nos dejará indefensos durante unos segundos que utilizamos para situarnos, algo que nos costará la vida en más de una ocasión pues los enemigos no perdonan. Los personajes están realizados con poco detalle, tal vez, debido a que no se han empleado los suficientes polígonos en la elaboración. Lo único que, podemos decir, que se salva, son los efectos visuales y el argumento, los primeros por lo variados que son y su realización que es notable, y el segundo porque se ve que han cuidado al máximo el asunto de la historia, tratando de elaborar una trama bien argumentada.

Solamente un aprobado por los pelos para este juego de Cryo Interactive que, con un poco más de empeño y horas de trabajo, podría haber sido un título de muy buena calidad.

J.F.K.

55

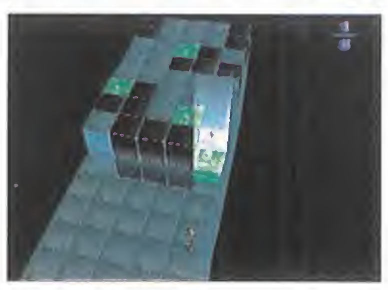
Kurushi Final

Un juego cuadrado

- Compañía: **SONY**
- Disponible: **PLAYSTATION**
- Género: **PUZZLE/INTELIGENCIA**

Se recomienda tarjeta de memoria • Uno o dos jugadores • Acepta Dual Shock





El programa «Kurushi Final» es la nueva versión de un juego de inteligencia que salió hace ya tiempo, con gran éxito entre la crítica por la originalidad de la idea y del desarrollo una notable aceptación entre el público aficionado pues el género de los puzzles y de los juegos de inteligencia, no se prodigaba demasiado en el mercado de PlayStation. En «Kurushi Final» va a respetarse el mismo estilo de juego, es decir, la sucesión de bloques que amenazan con aplastar o empujar a nuestro personaje hacia el final del pasillo, y la posibilidad de eliminarlos mediante las combinaciones adecuadas. Si bien, no podemos darle a este nuevo título el nivel de originalidad con el que, en su tiempo, clasificamos a «Kurushi», las novedades incluidas en el juego y el rápido desarrollo que ya le caracteriza lo convierten en un título que, si bien no es espectacular en ningún campo técnico, sí tiene el nivel suficiente de jugabilidad como para mantener enganchado a cualquiera durante horas y horas.

C.F.M.

70

Point Blank 2

Apunta y dispara

- Compañía: **NAMCO**
- Disponible: **PLAYSTATION**
- Género: **ARCADE**

Se recomienda el uso de G-CON 45 • Se recomienda tarjeta de memoria • Acepta Dual Shock • Uno o dos jugadores





Esta segunda parte nos devuelve la diversión que, ya en su momento, consiguió darnos «Point Blank». De nuevo vamos a encontrarnos con diferentes tipos de escenarios y juegos, en los que el único denominador común será nuestra puntería, pues el desarrollo de todos se basará en apuntar con nuestro cursor y disparar, bien a gángster, a cartas, a animales, todo dependerá del escenarios que hayamos escogido. Los gráficos tienen como características principales su hilaridad y carácter cómico, a la par que su colorido, cosas que ya se hicieron presentes en «Point Blank». Al igual que la primera parte, ésta está pensada para el uso de la pistola G-CON 45, lo que da pie a participar con todos nuestros amigos en una competición a ver quién tiene mejor puntería de todos. Divertido, ante todo, este producto de Namco va a hacernos pasar unas horas de risas y diversión solos o en compañía.

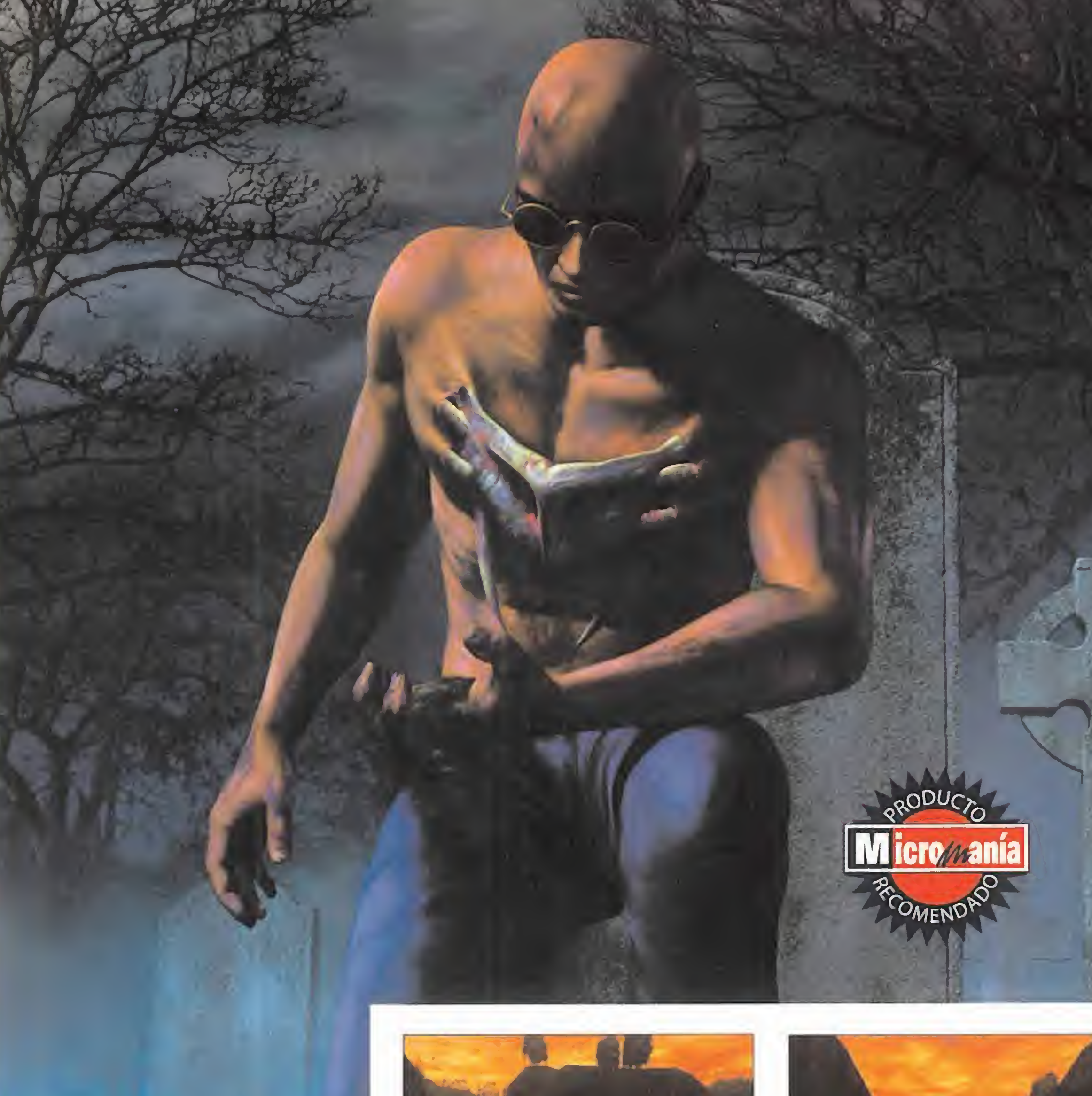
J.F.K.

71

- Compañía: **ACCLAIM STUDIOS**
- Disponible: **PC CD, PLAYSTATION, NINTENDO 64**
- V. Comentada: **PC CD**
- Género: **AVENTURA**



La que podía ser una de las aventuras más esperadas de los últimos meses por Micromanía está, por fin, disponible en el mercado. Un proyecto que comenzó siendo presentado de manera discreta en el ECTS de hace un par de años, tiene en sus manos todos los triunfos para convertirse en la renovación de un género que parecía encontrarse estancado desde hace un tiempo, dominado por la presencia de «Tomb Raider». Un soplo de aire fresco que puede suponer la definición del camino a seguir por futuras producciones, con un estilo único e inimitable.



Shadow Man

La atracción del miedo

Aunque es difícil de explicar, el terror atrae. La curiosidad por lo desconocido, por lo prohibido, lo que hay más allá, siempre ha cautivado el corazón del ser humano con una fuerza poderosa que, con la misma intensidad, se convierte en atractiva y repulsiva. Quién no se ha sentado alguna vez en la oscuridad a escuchar cuentos de miedo ante la escasa iluminación provista por una vela.

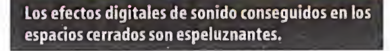
El diseño de acción ofrece detalles sorprendentes, como la variación radical del estilo de juego, según el poder vudú que Mike haya alcanzado

La extraordinaria potencia de 3D VISTA posibilita la generación gráfica 3D hasta el horizonte.



Hasta el camino más seguro en apariencia puede ocultar desagradables sorpresas. Mucho ojo.





Los efectos digitales de sonido conseguidos en los espacios cerrados son espeluznantes.



El oscuro y macabro diseño que el juego posee es una de sus características más reseñables.

Quién no ha sentido la necesidad de entrar en una sala de cine a disfrutar pasando miedo. La contradictoria naturaleza de lo que muchas veces queremos interpretar como imposible e inexistente, aunque siempre podamos sospechar que factible, ha definido muchas veces y de manera decisiva la Historia del ser humano. El folklore y las supersticiones han dejado paso en múltiples ocasiones a la religión que, simplemente, ha asumido y moldeado a su conveniencia esos temores primitivos ante lo desconocido, transformando presencias inquietantes en iconos culturales, que han acompañado el alma del hombre durante siglos de existencia.

Y es en esa inexplicable fascinación en lo que «Shadow Man» se basa para, contando con un diseño de producción sencillamente genial en la que el talento de sus creadores rebosa por los cuatro costados, aglutinar en una aventura multitud de esos deseos ocultos; en una historia tan bien pensada que, de verdad, llega a resultar espantosa y a erizar el vello de todo nuestro cuerpo.

Procesador: Pentium 166 MHz (con tarjeta 3D) • Disco Duro: 20 MB • RAM: 32 MB • Tarjeta 3D: Sí (obligatoria) • Multijugador: No

TECNOLOGÍA:	xx
ADICCIÓN:	xx

Los múltiples detalles del juego lo convierten en una aventura con un estilo único y fascinante. Para disfrutar de toda su calidad, es necesario un equipo bastante potente. De principio a fin, constantemente sorprende al jugador con novedades en la jugabilidad y la acción.

puntuación total **90**

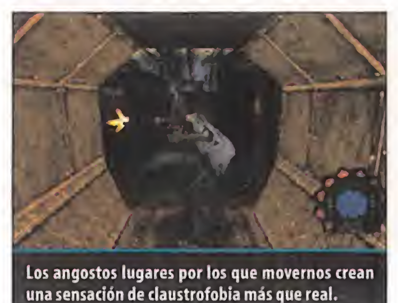








La magia vudú resulta un elemento fundamental, que se alimenta del poder de las almas oscuras.



Los angostos lugares por los que movernos crean una sensación de claustrofobia más que real.

La aparición de extraños tatuajes en la piel del protagonista indican el poder mágico alcanzado.

MITOS Y LEYENDAS

Cuatro años han pasado desde que Guy Miller y Simon Phipps, los principales impulsores del proyecto, tomaran el toro por los cuernos y se pusieran manos a la obra para intentar tomar la idea original de un cómic y transformarla en un sueño de dimensiones épicas, en el que pondrían toda la carne en el asador para construir una leyenda salida, aparentemente, de la nada, juntando parte de las obsesiones y temores más profundos de los mitos y leyendas occidentales sobre el Más Allá. Simultáneamente, una intensa investigación sobre ciertas religiones fundadas como fusión del animismo africano y la iconografía católica –vudú, candomblé, etc.– serviría como punto de apoyo y, muchas veces, excusa perfecta para la creación de un universo negro y terrible, a medio camino entre la locura total y la genialidad absoluta –de hecho, muchas veces en la vida real parece imposible discernir la frontera entre una y otra–. De todo ello, y tras meses de arduo trabajo, salió un guión con varios personajes que, en una obra coral, orquestaban los primeros compases de lo que parece ser el advenimiento del Juicio Final para lo que, en la parte final de «Shadow Man», se descubre como una trama tan diabólicamente bien pensada que un escalofrío recorre nuestro espinazo poniéndonos los pelos de punta. "Shadow Man", aparte de una aventura fascinante, bien diseñada, atractiva, terrorífica y adictiva al cien por cien, es casi un experimento en la producción de videojuegos, que asume de manera deliberada el papel de un oscuro rompecabezas, pensado para provocar continuas sorpresas en el jugador. Pocas aventuras, y pocos juegos en general, poseen un guión tan complejo como el de "Shadow Man" que, otras consideraciones aparte, reúne de manera tan expresiva y, al tiempo, tan sugerente, multitud de detalles mediante los cuales no haber conseguido un juego verdaderamente bueno habría sido un pecado tan enorme que sus responsables deberían irse de cabeza al Infierno.

Afortunadamente, «Shadow Man» es un pedazo de juego. Un título de esos que, inevitablemente, te enganchan ante la necesidad de ir más allá, y de descubrir, por la pura obsesión que crea, cuál es la verdad que se esconde al final de la aventura.

UN ESTILO ÚNICO

Por suerte, Acclaim Studios Teesside (lo que antes se llamaba Iguana UK), ha tenido el valor necesario para afrontar el desarrollo de «Shadow Man» sin variar un ápice su idea original, haciendo el juego que querían y que debían hacer. Se trata de una historia, muchas veces, dura, oscura, terrible y contada desde un punto de vista bastante adulto, que implica necesariamente el uso de ciertos recursos que muchos usuarios encontrarán desagradables, como un lenguaje bastante chabacano, en ciertas ocasiones, y teñido de un grado de horror que no todos encontrarán muy oportuno. No es un juego para cierto tipo de usuarios ni para todas las edades, por el trasfondo y las implicaciones de ciertas partes de su argumento. Pero es, sin duda, brillante en su puesta en escena. Muchas veces irreverente, siempre genial, el argumento nos lleva a un oscuro viaje por el mundo de los muertos, en que si hubiera sido posible contar con una tecnología más avanzada, que hoy por desgracia no se encuentra disponible, se podrían haber hecho aún más diabluras de las que el juego ofrece, y superar el límite de lo imaginable en realismo.

La ambientación de «Shadow Man» es, sin duda, lo mejor del juego. La tenebrosa atmósfera, la electrizante y espeluznante banda sonora y los efectos de sonido crean el ambiente perfecto para sumergirnos en un

El recolector de almas



El protagonista de «Shadow Man» tiene, como objetivo prioritario, recoger almas oscuras que le otorguen el poder necesario para enfrentarse en la batalla final a sus enemigos más despiadados: cinco asesinos en serie de gran maldad y Legión, el demonio que pretende acabar con el mundo de los vivos. Los poderes que Mike va desarrollando a medida que aumenta el número de almas hacen que la acción del juego acabe variando de tal manera que, en la práctica, se puede decir que los diseñadores han creado varias aventuras en una. La espectacular secuencia en que Mike ve inundado su espíritu por el poder de las almas oscuras es, simplemente, alucinante.

Mejor desde aquí



La excepcional gestión de cámaras de «Shadow Man» es una de sus mayores virtudes. Otorga la posibilidad al jugador, en cualquier instante, de amoldar la acción del juego a la perspectiva más adecuada y de explorar, con sólo pulsar una tecla, todo el entorno que rodea al personaje. Además, un añadido de cámara en primera persona, permite ajustar objetivos de manera mucho más precisa que con el protagonista en movimiento, aunque deja a éste parado y



vulnerable a ataques que procedan de un punto que no controlemos en ese instante, como por la espalda.

Además, los diseñadores del juego han añadido un pequeño detalle poco usual, que es una variación del "strafe" habitual de muchos juegos de acción, en que el personaje es capaz de moverse en círculos alrededor de un enemigo que se selecciona como objetivo, manteniendo pulsada una tecla al tiempo que nos movemos, disparamos y/o saltamos.





Un paseo por el Infierno



No es exactamente el Infierno, pero se le parece bastante. Gran parte de la historia transcurre en submundos y lugares que parecen sacados de la pesadilla más dantesca. El Asilo, los escondrijos de algunos de los asesinos, una cárcel arrasada por un motín



–dirigido por los acólitos de Legión–, los templos que esconden los secretos del Shadow Man, los Caminos de las Sombra, las Puertas Óseas... Lugares tan aterradores que cuando se descubre uno nuevo, dan ganas de no entrar. Sin embargo, la tentación es tan irresistible que uno acaba cayendo en ella...











La iglesia de la colina, en el mundo de los vivos, en Bayous Paradis, es donde encontraremos a Nettie.

Una de las grandes virtudes del juego es su portentosa ambientación, con efectos visuales y, sobre todo, sonoros, que ponen los pelos de punta, literalmente

universo terrorífico. Allí, y en el papel de Mike Leroi, nos veremos abocados a impedir la destrucción del universo mismo, el Armagedón que un demonio con todas las de la ley, Legión, ha planeado con minuciosa precisión desde hace miles de años.

Como aventura 3D, «Shadow Man» marca un hito en la jugabilidad y diseño de acción. Su aparente similitud con títulos como «Tomb Raider» se queda en eso, apariencia, puesto que la estructura del interface de usuario puede no diferir demasiado con la de otras aventuras tridimensionales, pero su puesta en práctica en el desarrollo del juego es, simplemente, excepcional. La gestión de cámaras, por ejemplo, es uno de los aspectos más sorprendentes. No existe, en prácticamente ningún punto del juego, ese temido punto muerto en que nos quedamos sin posibilidad real de decisión de hacia donde debemos movernos, al no ver de manera clara la escena. Además, se ha añadido la posibilidad de manejar de manera manual hasta 16 posiciones diferentes de la cámara, de modo que es imposible no encontrar una que nos pueda sacar de un apuro.

Lo mejor de todo es que ese mismo estilo se adapta a la totalidad del juego. La libertad de movimientos por los muy distintos escenarios ha sido perfectamente calibrada. En ocasiones, llegarán momentos en que podremos recorrernos, si queremos, todos los diferentes mundo del juego, de arriba abajo, una vez abiertos ciertos caminos. En otros, nos daremos cuenta que todas las pistas nos conducen únicamente hacia una salida posible. Pero, mientras tanto, el jugador disfruta de una intensa experiencia de juego que, además, varía de forma sensible según vamos avanzando. Lo que en los primeros compases del juego parece una tarea imposible, se transforma por arte de magia, una vez adquiridas ciertas habilidades, en una posibilidad real, y extraordinariamente atractiva. El recorrido de un mismo mundo, según el nivel de habilidades, experiencia y poder que hayamos alcanzado, cambia radicalmente de los primeros pasos en la aventura a otros más avanzados. De hecho, casi parece que en Acclaim han diseñado varios juegos, pues la transformación es sorprendente. Y ahí radica una de las grandes virtudes de «Shadow Man»: siempre sorprende. Del primer minuto al último, es capaz de ofrecer cosas nuevas al jugador. Algo ciertamente inusual.

LA TÉCNICA

La combinación de las muy distintas posibilidades de un engine 3D ciertamente avanzado en muchos aspectos, ha posibilitado, también, muchas de las excelente cualidades de «Shadow Man». En ciertos detalles puede aparentar, sin embargo, no disponer de la potencia que en realidad, posee. A primera vista el diseño de ciertos escenarios parece simple en cuestión de gestión poligonal o trabajo en texturas. Error. 3D VISTA es un software de potencia descomunal. Es capaz de gestionar escenarios abiertos plagados de detalles, texturas animadas, múltiples, compuestas, 32 bit de color, resoluciones brutales, luces dinámicas, proyección real de sombras y un número casi increíble de polígonos. Pero el diseño del juego abarca detalles que pueden pasar inadvertidos en primera instancia. La posibilidad, por ejemplo, de manejar a un personaje ambidextro, un detalle que puede parecer nimio, es tan complejo que no se había planteado hasta ahora en ningún juego existente. Quizá ciertos detalles puedan cantar más en las secuencias no interactivas del juego, basadas en el mismo engine en tiempo real que la acción de «Shadow Man» pero, así y todo, la calidad general del juego es, simplemente, desbordante. Un detalle más que debería contribuir a la perfección del conjunto es la localización del mismo. La traducción de textos y voces al castellano, ha llevado un trabajo más que considerable, puesto que la dificultad de realizar una buena adaptación en un título como éste, que ha de resultar verdaderamente terrorífico, no es poca. Aquí, sin embargo, no podemos decir que estemos totalmente satisfechos. Los responsables, lo que es digno de elogio, no se han cortado un pelo en poner las cosas como son, con sus insultos, sus palabras malsonantes, obscenas y en líneas generales, espeluznantes en los diálogos. Pero el tema del doblaje nos ha dejado un regusto no del todo satisfactorio. Al parecer de Micromanía, existen pequeños detalles relacionados con la elección de las voces para ciertos personajes que no acaban de convencernos. En realidad, el problema es que la calidad del mismo tiene altibajos. La dirección de doblaje, nos tememos, tiene la culpa. En ocasiones las interpretaciones rozan lo sublime. En otras, parece que, sin más, se han grabado unas voces y se les ha añadido unos efectos digitales, que además no acaban de otorgar esa maldad o esa sensación de inquietud que deberían.

Nada que objetar a los textos –pequeñísimos detalles, tal vez–, pero no tan bueno el tema de la dirección de voces y actores. Un punto que, en cualquier caso, no afecta al conjunto de manera decisiva, y mantiene un altísimo nivel. Perfecta ambientación, tecnología sobresaliente, adicción a raudales, gran diversión, jugabilidad intensa, variedad de acción, libertad de movimientos, una buena localización y un guión soberbio. ¿Qué más queremos?

F.D.L.

La liga también comienza en tu PCFútbol

TEMPORADA'98/99

eXtension 7

Con todas las estrellas de la nueva temporada

Manager y Pro-Manager 99/2000

Todos los datos de la Liga 98/99

Actualización de las ligas Europeas

Optimización para ordenadores de gama baja

Muy pronto en tu PC...

PC FÚTBOL 7

Todo el fútbol en tu PC





Hasta donde llegue tu **imaginación**

- Compañía: **CYCLONE STUDIOS/ 3DO**
- Disponible: **PC CD**
- Género: **ESTRATEGIA/ACCIÓN**



«Uprising 2: Lead and Destroy» es la secuela del famoso título de Cyclone Studios que marcó toda una época dentro del género de la estrategia con toques de acción. A todas luces, esta segunda parte supera por calidad y ambientación a la primera. Mejores gráficos, mejor sonido y, sobre todo, una historia más creíble y trabajada que anteriormente, son los pilares básicos de este título que nos ocupa en estas páginas.



Procesador: Pentium 166 MHz • Disco Duro: 300 MB • RAM: 32 MB • Tarjeta 3D: No (se recomienda) • Multijugador: Sí (TCP/IP, IPX, módem, Internet, serie).

TECNOLOGÍA:	85
ADICCIÓN:	81

El parecido con juegos como «Battlezone» es francamente espectacular. Serán necesarias bastantes horas de práctica antes de dominar los controles del juego. La principal mejora respecto al original reside en un guión mucho más elaborado.

puntuación total **82**



Uprising 2: Lead and Destroy

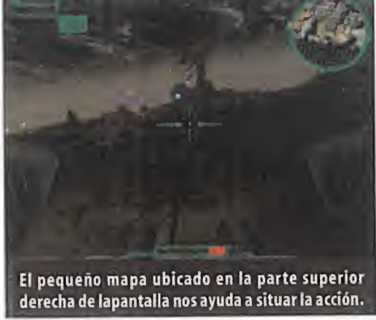
El doble de bueno

La diferencia más apreciable de este título respecto a su antecesor es que en esta ocasión nuestros enemigos no son humanos y en su lugar deberemos enfrentarnos contra unas razas extraterrestres llamadas Tyrch. A parte de este aspecto, la línea argumental del juegonos parece en esta ocasión mucho más elaborada, y a este aspecto ayudan las secuencias cinemáticas que preceden cada misión, así como el resumen final, plagado de datos, estadísticas y explicaciones que aparecen tras finalizar, ya sea con éxito o con un estrepitoso fracaso, cada una de las misiones.

MEJORAR ANTES DE EMPEZAR

A grandes rasgos, el objetivo del juego es eliminar a las tropas invasoras para liberar al Imperio de la opresión a la que está siendo sometido. Para ello debemos avanzar por las diferentes misiones derrotando a los enemigos, a veces en un determinado orden, a veces en un tiempo máximo... y reconquistando los diferentes territorios mediante la construcción de edificios y la disposición de tropas que vigilen y velen por la paz de los recién conquistados asentamientos. El caso es que finalizar las misiones conlleva la ganancia de créditos, que según el nivel de éxito al que hayamos llegado, será mayor o menor, y gracias a esas ganancias podremos mejorar nuestros vehículos de asalto o hacer que ciertas tropas nos acompañen desde el principio.





El pequeño mapa ubicado en la parte superior derecha de lapantalla nos ayuda a situar la acción.



Variedad de enemigos y buenos gráficos son las principales bazas de este gran juego.

La similitud en el diseño entre las tropas enemigas y las nuestras provocará más de un quebradero de cabeza

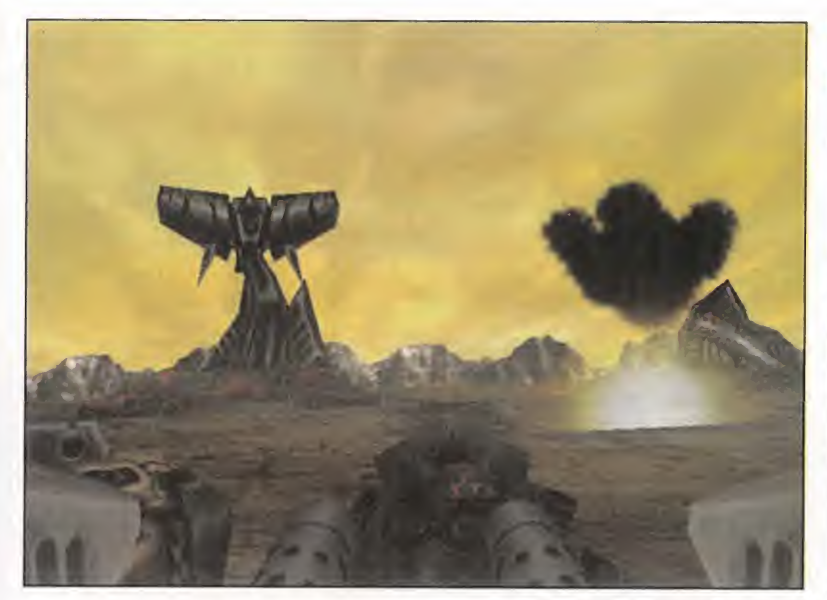


Estas enormes construcciones son bastante duras de derribar. Guarda los mejores disparos para ellas.

Esta mejora resultará esencial, especialmente en los niveles más avanzados, que serán aquellos en los que tendremos que demostrar nuestras habilidades.

DIFÍCIL CONTROL

Uno de los puntos negros de «Uprising 2» es la dificultad que supone controlar al vehículo de asalto. Son muchas las teclas que se precisan controlar si queremos tener alguna opción de éxito. La solución más común por la que podremos optar es la de utilizar un control mixto de teclado y ratón, con unas teclas y una manera de controlar a nuestro personaje muy parecida a la que la mayoría de los jugadores suelen utilizar para los arcade 3D. Otra de las soluciones, y quizá la mejor técnicamente, es la de utilizar un joystick con tecnología force feedback como el Microsoft Sidewinder, con lo que las sensaciones serán mucho más intensas y el control resultará bastante más sencillo gracias a los múltiples



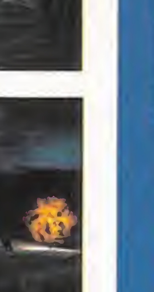






Los efectos de luz conseguidos gracias al uso de las tarjetas aceleradoras son francamente brillantes.

«Uprising 2» supera a su predecesor, si bien parte del encanto original del primer título parece haberse perdido



Los enemigos más pequeños, como los que se ven al fondo, son los más complicados de eliminar.

botones que el periférico aporta. Lógicamente, el hecho de la abundancia de teclas responde a la complejidad de movimientos del vehículo y al gran número de unidades que es posible construir. Visto desde este punto de vista, la complejidad a la hora del control no es más que una consecuencia inevitable.

TECNOLOGÍA Y JUEGO EN RED

Si en «Uprising» la modalidad multiusuario estaba limitada a cuatro jugadores, en esta segunda parte ha sido doblado el número de los mismos que pueden participar de manera simultánea. Además, todas las posibilidades de multijugador están soportadas, e incluso se incluye el software necesario para conectarse a la zona de juegos HEAT.NET y disfrutar de multitudinarias partidas en Internet.

En cuanto a las posibilidades gráficas del juego, «Uprising 2» ofrece unos escenarios en los que el color es el elemento más destacado. El uso de las tarjetas aceleradoras dota a los escenarios de unas sensaciones de realismo rara vez vistas antes en un título de estas características. La presencia de ciertos elementos climatológicos en las misiones, como la lluvia o la nieve, no hace más que destacar la conjunción de estrategia y diseño gráfico.

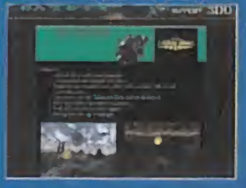
EL VEREDICTO

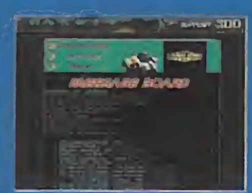
Si habéis leído todas las líneas que hemos dicho sobre este título, habréis llegado a la conclusión de que estamos ante un título de los grandes, sucesor de uno que ya lo fue. Y no os equivocaréis. Buenos gráficos, especialmente con el uso de tarjetas aceleradoras, magníficos efectos de sonido que los poseedores de tarjetas con soporte para tecnología Dolby disfrutarán aún más. Pero, como siempre ocurre en estos casos, la perfección es casi imposible de lograr, y el mayor achaque que le encontramos a este juego es la similitud existente entre las tropas y unidades enemigas y las nuestras con la consiguiente confusión. Afortunadamente, cuando situamos el cursor sobre la unidad a la que queremos atacar, el color nos informará sobre si ese elemento es de nuestra propiedad o por el contrario pertenece al enemigo. El problema es que a veces es más rápido el dedo que la vista, y disparamos a soldados de nuestras tropas en varios momentos. La solución más lógica para este problema habría sido la de diseñar diferentes unidades para uno y otro bando, cosa que tampoco habría sido demasiado costosa y nos habría ahorrado más de un quebradero de cabeza,

Para terminar, «Uprising 2» no decepcionará a ningún jugador amante de esta mezcla de géneros de estrategia y acción, y especialmente deleitará a aquellos que disfrutaron con el juego original.

S.T.L.

El juego en Internet







Desde hace algunos años, cada vez está más de moda que la mayoría de los juegos tengan su propia página en Internet. El título que nos ocupa es uno de estos casos en los que bajo el dominio www.uprising2.com podremos encontrar variada y jugosa información.

Lógicamente, en dichas páginas podremos disfrutar de toda la historia que rodea a este título: las unidades, los enemigos y todo lo necesario para conocer este juego en profundidad, pero lo más importante es el apartado de los downloads en los que podremos ver imágenes, un vídeo y una demo, sin duda el tema estrella de la web, y de la mayoría de los sites dedicadas al mundo de los videojuegos.

También llama la atención el tema de los forums, pero el problema es que todas las contribuciones están en inglés, con lo que, o somos grandes conocedores del idioma de Shakespeare, o nos quedaremos con las ganas de saber lo que allí pone.

Como muestra de lo que la web puede ofrecernos, aquí os mostramos estas imágenes extraídas de la dirección que anteriormente comentábamos.

Un vistazo al pasado







Mediante las pantallas que aquí podéis contemplar, unidas a las que se encuentran esparcidas por todo el comentario, podemos apreciar la evolución de este título. Hemos de decir que estas imágenes que aquí podéis ver tienen ya casi dos años de antigüedad, pero la calidad de las mismas se mantiene bastante alta, cosa que afortunadamente se conserva en esta continuación que nos ocupa. Es decir, que el mayor aporte de este título, y hablamos ahora de «Uprising 2: Lead and Destroy», debemos buscarlo en el argumento que atesora –mucho más elaborado y trabajado–, más que en la tecnología que utiliza y también en la preparación y disposición del juego para su uso y disfrute en Internet, en donde, siempre que dispongamos de una buena conexión –cosa cada vez más difícil de conseguir en este país– será una experiencia francamente agradable.

Lo que sí puede ser cierto es que las diferencias no sean excesivas entre uno y otro título, por lo que los grandes apasionados de este género –mezcla de géneros, más bien–, y de este título en particular, que los hay, y muchos, pueden sentir la sensación de que algo del espíritu original se ha quedado por el camino.





Uprising 2: Lead and Destroy

«Uprising 2» no es un juego sencillo, como ocurre con la mayoría de los juegos de estrategia. Pero si, además, a esto le unimos que se precisa cierta habilidad para esquivar las ráfagas de disparos de los enemigos, obtendremos como resultado un juego en el que la pericia y la estrategia serán las principales bazas a tener en cuenta. En estas líneas intentaremos explicar de una manera breve y sencilla las principales claves para salir airosos de las misiones, así como algunos consejos con los que intentar hacer algo más llevadera la acción.

El editor de misiones nos permitirá hacer tantas modificaciones en el entorno como nuestra cabeza sea capaz de imaginar

Tutorial: útil y necesario

La complejidad de un título como el que nos atañe, hace casi obligatorio el tener que hacer uso de las fases de entrenamiento que ofrece el juego. Gracias a ellas nos familiarizaremos con los controles del juego y con los diferentes objetivos que deberemos cumplir. Es fundamental leer los diferentes mensajes que van apareciendo en pantalla y que nos informan de los objetivos a cumplir. Lógicamente, las fases que se desarrollan en el tutorial son bastante sencillas y no tienen la complejidad de las misiones más avanzadas, pero sí que serán bastante útiles para empezar a comprender y conocer las acciones más importnates.

Las primeras instrucciones se refieren a las teclas que se usan para los movimientos básicos, así como las diferentes vistas que el juego nos ofrece. A continuación, se nos va informando de los diferentes objetivos que hay que cumplir, así como la mejor manera de hacerlo. Todos estos datos resultan esenciales para el futuro desarrollo de la partida.



Pequeños consejos

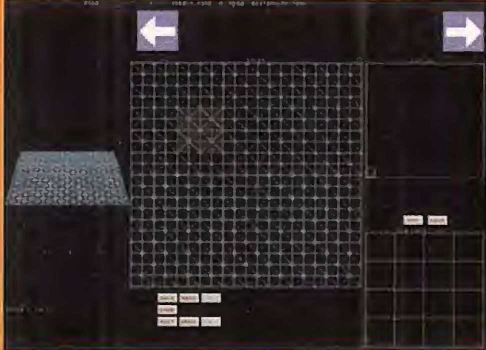


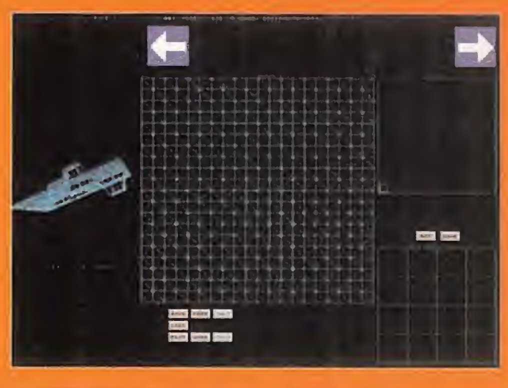


- Presta atención a los mensajes que aparecen en pantalla. Son la mejor referencia para saber las acciones a desarrollar.
- Distribuye las teclas de una manera lógica y ordenada. Conocer bien la función de cada tecla será fundamental.
- Recuerda reforzar convenientemente tu vehículo antes de comenzar cada nivel.
- No luches solo. Crea unidades de apoyo en cuanto tengas la más mínima oportunidad. De esa manera podrás ocultarte en posiciones de retaguardia mientras tus tropas se enfrentan a las hordas enemigas.
- Antes de disparar, asegúrate por los colores que estás atacando a tus enemigos. Recuerda que las unidades son exactamente iguales, y que tan sólo se diferencian por el color al situar sobre ellos el cursor. Cuando es rojo es una unidad enemiga, cuando es verde es de los nuestros. El problema es que a veces el dedo es más rápido que el ojo, y alguno de nuestros soldados de a pie puede pasar a mejor vida en cuestión de segundos.
- Reserva los misiles más potentes para las construcciones más pesadas que, por norma general, son las que ofrecen más posibilidades defensivas. Es mejor que tu vehículo se encargue de las ciudadelas del enemigo, puesto que dedicar a esa misión las unidades que hayas creado será verdaderamente peligroso y la mayoría de las veces terminará en fracaso.
- En los primeros momentos sitúa el grado de dificultad en un término medio. Según vayas dominando el juego tendrás oportunidad de ir subiendo el nivel.
- Y, sobre todo, mucha habilidad para evitar los disparos enemigos, y mucha suerte en la batalla.

El editor de misiones













Junto con «Uprising 2» se incluye un editor de misiones con el que cada uno puede hacerse sus propios escenarios a medida. Su manejo no es precisamente sencillo, pero tras unas cuantas horas de práctica estaremos en disposición de crear nuestros propios escenarios. Lo más importantes es conocer que la tecla F1 puede proporcionarnos toda la ayuda que necesitaremos para llevar a cabo nuestra misión con éxito. Las posibilidades de creación son casi infinitas. Todo se puede modificar, la orografía del terreno, las condiciones climatológicas, el color del cielo, la amplitud del escenario... todo. Gracias a este editor seremos los amos del universo.

Los mejores trucos

Como la gran mayoría de los juegos, «Uprising 2» nos ofrece la posibilidad de introducir unas sencillas claves con las que conseguiremos suculentas ventajas. Aquellos que quieran disfrutar a tope de este juego que se abstengan de leer estas líneas, pero si eres de esos que están desesperados intentando superar una fase determinada, prueba con alguna de estas ayudas.

Lo único que tienes que hacer es acceder al chat del juego –para comunicarse con otros jugadores– que por defecto es pulsando la tecla INTRO. En ese momento aparecerá la palabra PLAYER. Escribe allí las claves que te convengan y posteriormente presiona INTRO de nuevo para activarlas. Las claves son las siguientes:

CHUMP: *Inmunidad*
DANGEROUS: *Armas ilimitadas*
TUFF ASS: *Armas muy potentes*
SUPER CHUMP: *Inmunidad y súper velocidad*
STORMY: *Terreno lluvioso*
WAY MO MONEY: *Te da 5000 créditos más*
DONE: *Ganas el escenario*
YOYO: *Invencible*
SLICK: *Mueres*

«Uprising 2» es un juego lo bastante complejo como para tenernos enganchados un buen número de horas delante del monitor



- Compañía: **PERFECT ENTERTAINMENT/ GT INTERACTIVE**
- Disponible: **PC CD**
- Género: **AVENTURA GRÁFICA**



Acostumbrados a enfrentarnos con segundas o terceras partes que no son más que discos de escenarios, resulta un gran placer observar la evolución del tercer capítulo de la saga de «MundoDisco», bautizado con el nombre de «Discworld Noir». La innovaciones gráficas, técnicas y de desarrollo son tan numerosas que podemos hablar en la práctica de un programa distinto y, desde luego, ambientado en el mismo universo que las dos anteriores entregas de la serie.

Procesador: Pentium 166 MHz • Disco Duro: 360 MB • RAM: 32 MB • Tarjeta Aceleradora 3D: No • Multijugador: No

TECNOLOGÍA:	78
ADICCIÓN:	85

Los puntos fuertes de una buena aventura gráfica deben ser una minuciosa ambientación, la riqueza del guión y la elocuencia de los diálogos; obtiene tres oscar en estos apartados. La carga de los escenarios en equipos lentos, y las voces en inglés –aunque los textos están en castellano– pueden molestar a más de un aficionado. Es posible cambiar de pantalla de forma inmediata, sin necesidad de recorrer todo el escenario, así como acelerar los diálogos con un simple click.

puntuación total **90**



Discworld Noir

La vida en blanco y negro

No vamos a ahondar en la herida que produce el comprar la continuación de nuestro programa favorito, y descubrir que se trata del mismo juego con nuevos niveles, un par de efectos de iluminación dinámica y, eso sí, la necesidad de disponer de un ordenador más potente.
A lo largo de la historia muy pocas continuaciones se han merecido este apelativo, pero «Discworld Noir» es, sin duda, una de ellas. Las dos primeras partes de la saga eran aventuras gráficas en 2D con sprites, gráficos coloristas basados en los dibujos animados, y un desarrollo con marcados tonos humorísticos, donde había que utilizar decenas de objetos de la forma más desquiciante posible. «Discworld Noir» nada tiene que ver con esto.


El casino local es frecuentado por la calaña más baja –y más rica– de la ciudad.

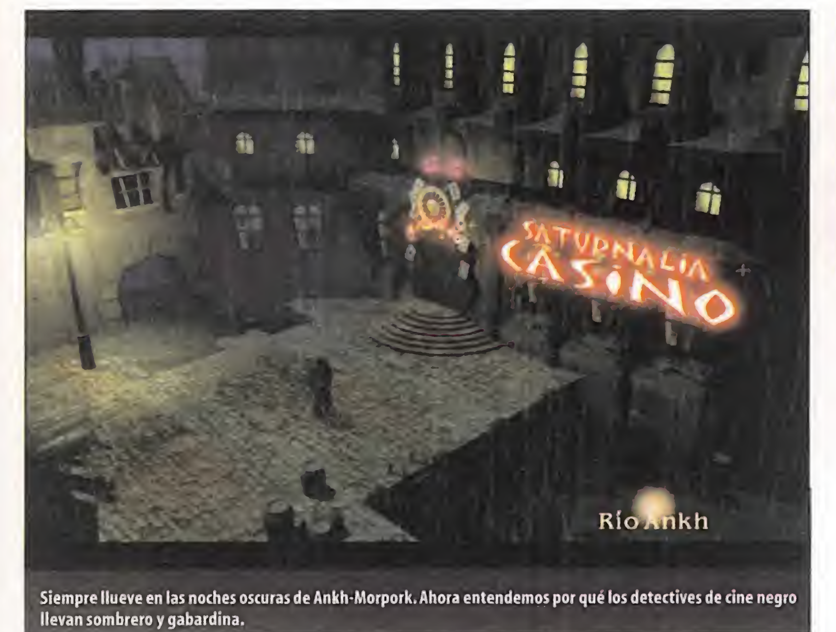
¿Quién es este enano –en el sentido literal del término– que se ha colado en nuestro despacho?

Los diálogos son balas de ácida ironía inglesa que nos hacen meditar sobre cosas que, hasta ese momento, no habíamos pensado

¿DÓNDE ESTÁ RINCEWIND?

Tras echar un primer vistazo al juego, enseguida se intuye que se trata de un producto mucho más oscuro, ambicioso y, sobre todo, "adulto". «Discworld Noir», por supuesto, mantiene el espíritu de las novelas: aparecen los personajes de los libros, el humor sigue siendo imprescindible, y los diálogos son balas de ácida ironía inglesa que estallan en nuestro cerebro y nos hacen meditar sobre cosas que, hasta ese momento, no habíamos pensado. Pero, como su nombre indica, «Discworld Noir» es un homenaje al cine negro de los años 40 y 50; una aventura de detectives plagada de asesinatos, mujeres astutas y sujetos despreciables, y eso se nota en la ambientación y en el desarrollo del juego.
Para empezar, el mago Rincewind, protagonista de anteriores capítulos, ha dado el relevo a Lewton, el primer detective privado de Mundodisco. También, por vez primera, el guión nada tiene que ver con los libros.
Lewton ha sido expulsado de la Guardia por aceptar un soborno, un hecho considerado inadmisible, pues la Guardia puede robar o encubrir malhechores, pero nunca, nunca, aceptar un soborno. Sería, digámoslo así, "poco ético". Ahora Lewton malvive ganándose la vida como detective, con escaso éxito: los robos y asesinatos son tan comunes en Ankh-Morpork, la ciudad donde se desarrolla la acción, que nadie parece interesado en saber quién los ha cometido.
Todo cambia cuando Lewton recibe la visita de Carlotta von Uberwald, una exuberante y misteriosa mujer que le paga diez veces su tarifa


Los escenarios son de lo más lúgubre, presentando el programa como una película de cine negro.



Siempre llueve en las noches oscuras de Ankh-Morpork. Ahora entendemos por qué los detectives de cine negro llevan sombrero y gabardina.

La lectura de los textos es una delicia, pues el propio Terry Pratchett se ha encargado de pulir los diálogos, siempre divertidos


Esos derrapes que hay en la carretera pueden ser una pista importante.



Los personajes renderizados en 3D aportan la misma jugabilidad que en las clásicas aventuras.


No conviene fiarse de las apariencias: Malaclipse es un sacerdote del templo pero, ¿algo más...?

para que encuentre a su amante, desaparecido tras desembarcar en el puerto. Éste será el primero de los varios casos que tendrá que investigar, casi todos relacionados entre sí: el "supuesto" accidente del chófer del conde, la desaparición de la troll Therma... El orden en que los resuelva depende de nosotros.

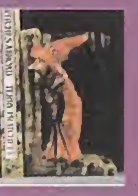
Toda la aventura transcurre bajo una lluvia constante, entre las sombras de la noche y las luces mortecinas de las antorchas. La ambientación conseguida es, sin duda, uno de los puntos fuertes del juego, pues los gráficos renderizados y la excepcional banda sonora crean ese ambiente opresivo y nostálgico, que tanto contribuye a sumergirnos en la trama. Aunque los personajes también están renderizados en 3D, son totalmente interactivos, es decir, Lewton puede desplazarse libremente a cualquier lugar, como en cualquier aventura 2D en tercera persona. Con esta técnica pueden obtenerse perspectivas cercanas sin pérdida de calidad, a costa de aumentar el tiempo de carga de los escenarios, cuestión que sólo irritará en ordenadores poco potentes.

El culto al mito

No sólo la saga de «La Guerra de las Galaxias» puede presumir del éxito de toda la parafernalia surgida a su alrededor, con sus miles de millones de dólares de beneficios provenientes de la venta de juguetes, libros, comics, etc. El divertido universo de Mundodisco también dispone de su propio "merchadising", aunque, obviamente, es mucho más modesto que la omnipresente ópera espacial de George Lucas.

Además de los libros, existe infinidad de material de apoyo que ayuda a conocer la geografía y las relaciones de los personajes de las distintas novelas: recopilaciones con ilustraciones de Josh Kirby y Paul Kidby, callejeros de Ankh-Morpork, guías de personajes, mapas completos del Mundodisco, etc. Isis, por ejemplo, comercializa "audio books" en cintas de casette. Waxworks ofrece a los fans curiosas velas bellamente decoradas. Clarecraft tiene también infinidad de esculturas y sujetalibros de todos los protagonistas y escenarios principales. CMOT Briggs aporta su granito de arena con la venta de camisetas, títulos universitarios para colgar en la pared como miembro de la Universidad Invisible, pañuelos, mochilas, pendientes, bolígrafos, y un largo etcétera. Todos estos objetos pueden adquirirse a través de la página Web "El Espacio L", donde también se almacena toda la información imaginable sobre Terry Pratchett y su obra. Su dirección es www.lspace.org

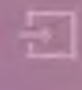


DOBLE INVENTARIO

Tal como hemos comentado, «Discworld Noir» es uno de los pocos programas que puede calificarse como una verdadera continuación, pero también es unos de los pocos que merece el nombre de "aventura gráfica de detectives". En las películas de este tipo, los casos se resuelven recopilando pistas a través de los objetos, pero también mediante las conversaciones con los sospechosos o los testigos. Y ese es precisamente el mecanismo de juego de «Discworld Noir», gracias al original uso de dos inventarios independientes. Por un lado, existe el clásico saco sin fondo con los objetos recopilados, que se pueden usar, mezclar, o entregar a personajes, como en cualquier aventura gráfica. Pero Lewton también utiliza una libreta donde apunta las pistas y las reflexiones obtenidas al rebuscar en los escenarios, espiar a los sospechosos, y mantener largas conversaciones. Estas pistas son objetos en sí mismas, por lo que se pueden mezclar con otras pistas para "atar cabos", pero también utilizarse con objetos y personajes, y obtener nuevas revelaciones.

El Mundodisco y la aventura





Existen pocos universos paralelos que puedan amoldarse tan bien a un juego de ordenador como la serie que nos ocupa. Esta colección de novelas está plagada de desternillantes e inteligentes diálogos que no dejan títere con cabeza; atractivos y estrafalarios personajes, como Mort, el aprendiz de La Muerte, LA QUE SIEMPRE HABLA CON MAYÚSCULAS, o Zanahoria, el enano más alto del mundo, con casi dos metros de estatura; y, sobre todo, divertidas aventuras e infinidad de tramas entrelazadas que transcurren al mismo tiempo. No es extraño que las adaptaciones a los PCs hayan sido numerosas.

«The Colour of Magic», una aventura conversacional para Spectrum publicada en 1 986 por Piranha, fue el primer juego basado en Mundodisco. Era la adaptación oficial del primer libro, «El Color de la Magia», donde se introduce a los primeros personajes y se narra la historia de Rincewind, un aprendiz de mago bastante cobarde, y Dosflores, el primer turista del Mundodisco.

Tuvieron que pasar casi 10 años para que, en 1995, Perfect Entertainment realizase una aventura gráfica, esta vez para PC y PlayStation, llamada, simplemente, «Mundodisco», pues el guión mezclaba varias novelas. Los gráficos, en VGA, eran muy divertidos, y las decenas de objetos elevaban la dificultad hasta límites insospechados, dificultado porque algunas de las acciones requerían la lectura de los libros para entender su significado. De nuevo ese lápiz con patas llamado Rincewind –cuya presencia en pantalla cobraba vida gracias al genial doblaje de Eric Idle, del grupo cómico Monty Phyton–, debía enfrentarse a un temible dragón al que sólo podían ver aquellos que creyesen en su existencia. El problema era que Rincewind creía en los dragones...

El éxito del programa fue tan notable, que en 1997 la compañía decidió publicar una segunda parte, «Mundodisco II». Se mejoraron los gráficos, creando una película de animación totalmente interactiva; se redujo la dificultad de los acertijos, y se eliminaron las referencias a los libros como parte indispensable para acabar el juego. Una vez más, el mago más inepto del mundo se convertía en protagonista, con la sana intención de encontrar a La Muerte, cuya desaparición había provocado que la gente no se muriera, y los zombies deambularan libremente.

«Discworld Noir» es la última reencarnación digital del Mundodisco. De su éxito dependerá el que Perfect Entertainment se decida a realizar una cuarta parte.







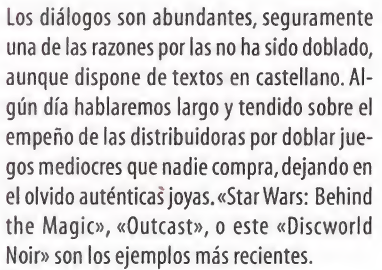





«Discworld Noir» es uno de los pocos que puede calificarse como una verdadera continuación, pero también es unos de los pocos que merece el nombre de "aventura gráfica de detectives"



Por ejemplo, si utilizamos la pista "la cuerda está deshilachada" –obtenida al examinar una cuerda que cuelga del techo– en las botas de un hombre que ha sido asesinado, aparece una nueva pista: "el hombre ha sido colgado por los pies", que puede utilizarse para preguntar a testigos, y acceder a nuevos objetos y lugares. Este sistema abre un buen número de posibilidades, ya que no sólo hay que descubrir cómo utilizar los objetos, sino también las pistas apuntadas en la libreta, lo que aumenta la dificultad del juego, pero también lo hace mucho más absorbente y desafiante.
El interfaz utiliza un puntero en conjunción con el botón derecho para examinar cosas, y el izquierdo para recoger, activar o hablar con más de 70 personajes. La trama está inteligentemente trenzada: la historia da muchas vueltas, y el amigo más fiel puede convertirse en el asesino que andas buscando. Hay numerosas pistas falsas, y los interrogados no siempre dicen la verdad.



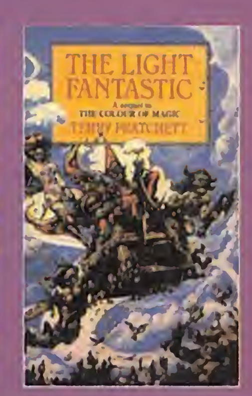
Los diálogos son abundantes, seguramente una de las razones por las no ha sido doblado, aunque dispone de textos en castellano. Algún día hablaremos largo y tendido sobre el empeño de las distribuidoras por doblar juegos mediocres que nadie compra, dejando en el olvido auténticas joyas. «Star Wars: Behind the Magic», «Outcast», o este «Discworld Noir» son los ejemplos más recientes.
Por suerte, la lectura de los textos es una delicia, pues el propio Terry Pratchett se ha encargado de pulir los diálogos, y estos siempre son divertidos, inteligentes y originales. Todo ello, sin olvidar que estamos en un mundo medieval: las charlas con trolls estúpidos, enanos, bárbaras, vampiros, magos y una larga lista, están a la orden del día.
«Discworld Noir» es una de las aventuras gráficas más interesantes de los últimos años, fuera de la órbita de LucasArts: absorbente, complicada, bien diseñada y con una puesta en escena insuperable. Si no hemos comentado nada malo sobre ella, es porque no lo hemos encontrado. Si acaso, el desmesurado espacio que ocupa: 360 MB de instalación mínima, existiendo la posibilidad de instalar todo el juego. Un programa indispensable para los aficionados, pero también para los amantes de los juegos inteligentes y bien trabajados.

J.A.P.

¿Una tortuga y cuatro elefantes?







Terry Pratchett es, hoy por hoy, el escritor británico de novelas de fantasía más conocido. Ha vendido varios millones de libros en todo el mundo, y sus relatos sobre Mundodisco, que ya superan la veintena, se sitúan en los primeros puestos de las listas inglesas cada vez que se publican. Pese a que en España se han hecho numerosas traducciones de autores de fantasía –la mayoría de ellos bastante mediocres–, incomprensiblemente, la obra de Terry Pratchett ha sido ignorada por las grandes editoriales del género. Hace unos años, Martínez Roca publicó 11 novelas del Mundodisco, en sus colecciones Fantasy y Gran Fantasy, pero ya son muy difíciles de encontrar. Por suerte, en su colección de bolsillo Jet, Plaza & Janés publica las ocho primeras, al asequible precio de 875 pesetas. Si las ventas son aceptables, es posible que se decida a traducir nuevos títulos. Esta saga medieval refleja a la perfección la personalidad de Terry Pratchett, un amante de las plantas carnívoras y los juegos de ordenador. A los no iniciados les gustará saber que Mundodisco es un planeta plano, una especie de pizza geológica, pero sin anchoas. Viaja a lomos de cuatro elefantes gigantescos: Berilia, Tubul, Gran T'fon y Jerakeen. Dichos elefantes reposan sobre el caparazón de Gran A'Tiun, una tortuga estelar que mueve sus aletas por los inmensos golfos espaciales, va a lo suyo y le importa un rábano todas las tonterías que suceden sobre su cuerpo. Algunos sabios aseveran que A'Tuin no es más que una tortuga estrella que flota en dirección a su territorio de cría, donde se apareará y nacerá un nuevo universo –teoría que se conoce con el nombre de Big Bang–. A estos estudiosos les interesa averiguar el sexo de A'Tuin –principalmente porque quieren saber quién estará encima de quién cuando ocurra el gran estallido...–.
Ankh-Morpork, la capital oficiosa de Mundodisco, es tan ruidosa como una maldición en una catedral, tan llena de colorido como un hematoma, y tan activa y plagada de negocios exuberantes como un perro muerto en un hormiguero. Esta insigne ciudad está gobernada por el Patricio, cuya tiranía no se puede considerar un reinado de terror, sino mas bien de sustos esporádicos. Él y sus secuaces controlan a los gremios registrados –el de los Ladrones, el de los Mendigos, el de los Alquimistas o el de los Asesinos–, para que cumplan con sus cuotas asignadas, de forma que el control de la ciudad se mantenga en un equilibrio razonable. El más conocido de todos es el Gremio de los Magos, cuya única dedicación conocida es comer a dos carrillos durante el día y dormir a mandíbula batiente durante la noche, mientras meditan sobre el devenir de las cosas en la Universidad Invisible. Rincewind, el protagonista de los primeros juegos, es el peor de los estudiantes. Lewton, el primer detective privado del Mundodisco, tiene que enfrentarse solo a los numerosos peligros, pues aún no existe un gremio que lo apoye. Entre otras cosas, deberá cuidarse de que nadie QUE HABLE ASÍ se cruce en su camino, pues significará que se ha metido en un lío bien gordo.
Para saber más sobre «Mundodisco», visitar "En la concha del gran A'Tuin", una excelente Web en castellano http://mural.uv.es/mavide/disco.htm.

- Compañía: **REBELLION/ FOX INTERACTIVE**
- Disponible: **PC CD**
- Género: **ARCADE**



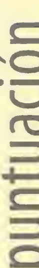
Tras lo que a muchos ha parecido una espera interminable, por fin ha llegado hasta nosotros «Aliens vs Predator», un juego de película, no sólo por sus personajes, sino por el elevado nivel de calidad que presenta. Fox y Rebellion entran pisando fuerte en el terreno de los arcades 3D, y demuestran a id que no se puede dormir en los laureles si quiere seguir en el candelero.



Procesador: Pentium 200 MMX • Disco Duro: 300 MB • RAM: 32 MB • Tarjeta 3D: Sí • Multijugador: Sí (TCP/IP, IPX, módem, Internet)

TECNOLOGÍA:	92
ADICCIÓN:	88

Destaca la perfección con la que Fox Interactive ha reproducido el ambiente de la película en el juego. El control del alien no es algo que logre convencer, menos aún entusiasmar. Gráficamente el juego es una auténtica maravilla, con unos escenarios repletos de detalles que puedes explorar con varias visiones.



puntuación total **89**





Aliens vs Predator

Un arcade de cine

Si hacemos un pequeño recorrido por la historia reciente de los videojuegos, no tardaremos en darnos cuenta que las dos especies alienígenas que protagonizan este título ya habían aparecido con anterioridad en nuestros ordenadores. Bien en el entrañable Spectrum 48 («Aliens»), bien en el Commodore 64 («Depredador»), lo cierto es que llevamos mucho tiempo enfrentándonos a estas temibles máquinas de matar. No obstante, en «Aliens vs Predator» Fox Interactive ha decidido dar un paso más adelante y convertirnos en los cazadores, en vez de en las presas.

MOVIMIENTO POR TODAS PARTES

«Aliens vs Predator» es un arcade subjetivo que nos permite controlar a un marine colonial, a un guerrero alien o a un cazador predator. Cada uno de estos personajes tiene sus propias fuerzas y debilidades, lo que nos obliga a utilizar una estrategia distinta con cada uno. El marine es el personaje típico del género.

El rasgo más emblemático es la alta dosis de emoción que impregna todos y cada uno de sus niveles


Eliminar a los enemigos con el zoom es una de las mejores maneras para no ser descubierto.


La visión negativa del Alien le permite ver con claridad incluso en las zonas más oscuras.

Comienza armado con una única arma, y tiene que ir buscando las demás por los distintos niveles del juego. El predator, sin embargo, comienza con todas sus armas disponibles –salvo en los dos primeros niveles–, limitándose únicamente a buscar fuentes de energía con las que mantenerlas operativas. Por último, el feo alien no cuenta con más que sus armas naturales (garras, cola, dientes).

A primera vista podría parecer que el marine sobra en esta fiesta. A buen seguro todos recordamos las películas de «Aliens» y «Depredador», en las que los pobres humanos les aguantaban a estos bichos lo que un bollo a la entrada de un colegio, pero afortunadamente no es así. Fox Interactive ha creado un juego muy equilibrado, en el que ningún personaje sobresale por encima de los demás. Sí, el marine es más débil físicamente que cualquiera de los alienígenas, pero cuenta con una mayor potencia de fuego. A su vez, el guerrero alien es muy rápido y muy fuerte, pero si le pillan en terreno descubierto no cuesta mucho acabar con él a tiros. Por último, el dispositivo de camuflaje del predator le permite hacerse invisible al ser humano, pero que lamentablemente no sirve contra todos los enemigos. Todo esto se traduce en una simple máxima: todos los personajes están muy equilibrados, e


Según vamos progresando, se nos va informando puntualmente de los objetivos a cumplir.


El Predator no es el único ser capaz de utilizar modos de visión alternativos. Tanto el Marine como el Alien tienen otros modos de visión que tienen que utilizar para poder ver detalles de otra manera imperceptibles.


Para acabar con los marines, no dudes en utilizar el cañón del hombro. Es radical, pero muy efectivo.


Esquiva al escalar las columnas de energía, ya que un sólo roce basta para acabar con el pobre alien.

Da igual que seas marine, alien o predator. Tus enemigos se abalanzarán sobre ti cuando menos te lo esperes


No dejes que los Aliens se acerquen, o su sangre ácida te herirá cuando los dispares.

independientemente del que escojas, si juegas a lo loco no durarás mucho.

LUCES, CÁMARA, ACCIÓN

Lo primero que llama la atención de «Aliens vs Predator» es el exhaustivo cuidado con el que Rebellion y Fox Interactive han recreado los escenarios de las películas. Los edificios de la colonia son idénticos a los que vimos en «Aliens», al igual que las armas de los marines o los modos de visión del predator. El apartado acústico tampoco le va a la zaga, incorporando sonidos reconocibles de dichos largometrajes, como los gritos de los aliens o el disparo de los rifles pulsadores. Y es que «AvP» es un juego cuidado al milímetro. Buena prueba es la existencia de varios modelos distintos de marines, cada uno con su propio rostro. Gracias a eso tenemos un juego en el que nos enfrentamos a 40 soldados, y no a 40 clones del mismo soldado.
Pero dejando a un lado la excelente ambientación de este título, su rasgo más emblemático son las altas dosis de emoción que impregnan todos y cada uno de sus niveles. Es imposible no ponerse nervioso cuando caminas por un pasillo a oscuras y empiezas a detectar movimiento a escasos metros por delante. Los combates son en su mayor parte rápidos y brutales, sin tiempo apenas para reaccionar. Da igual que seas marine, alien o predator. Tus enemigos se abalanzarán sobre ti cuando menos lo esperes. Lo que sí cambia según el personaje que escojas es la manera en la que afrontas dicho combate. Así, si juegas con el marine te pasarás las partidas escudriñando las esquinas con desconfianza, mientras que si escoges al predator te las pasarás eliminando a tus enemigos a distancia sin dejarte ver.

MARINES AL PODER

Entre sus tres protagonistas, «Aliens vs Predator» tiene cincuenta niveles, algunos de ellos son de bono, únicamente accesibles terminando el juego en un nivel de dificultad determinado. Los niveles, si bien no son muy grandes, están repletos de detalles y de iconografía propia de la película, por lo que es fácil que dejemos pasar por alto este pequeño handicap.
Lamentablemente, si bien la recreación de los escenarios es perfecta, no se puede decir lo mismo de los personajes, sobre todo el de Alien. Decir que tiene un control algo difícil sería lo mismo que tachar a la Fosa de las Marianas de charco. No sólo es que se mueva a toda velocidad, sino que además lo hace por paredes y techos, por lo que es muy fácil perderse. Si a eso le sumamos que para simular su "visión olfativa" han deformado la perspectiva en pantalla, nos encontramos con que necesitamos casi toda una tarde para aprender a desplazarnos con el alien, no incluyendo en este tiempo el combate. El predator es más fácil de llevar, pero lo del sistema de energía no nos acaba de convencer del todo, ya que le resta mucha efectividad. Además, está el tema de que a diferencia de las películas –donde lo único que afectaba a su camuflaje era el agua–, pueda ser descubierto por la gran mayoría de los enemigos. Sabemos que esto se ha hecho para equilibrar el juego, pero pese a eso no podemos dejar de sentir que le falta algo.
El marine sí que ha sido fielmente traspasado del cine al juego, por lo que no cuesta mucho empezar a sentirse como Hudson o Vázquez. Quizá se eche en falta algún escenario como el de la película, en el que los marines van a rescatar a los colonos y apenas salen vivo.
Todo ello hace de «Aliens vs Predator» un juego de notable, aunque tenga capacidad de sobra para llegar al sobresaliente. Lástima, pero parece que los nervios preexamen también se tienen fuera del instituto.

J.D.M.

Entre ceja y ceja



Con el predator podremos realizar zooms hacia nuestros objetivos –parecido al modo sniper de« MDK», por ejemplo– con los que realizar ataques a larga distancia. Además, si apuntamos sobre zonas especialmente sensibles –como por ejemplo la cabeza–, podremos acabar de un solo disparo con cualquier rival.



Te veo y no te veo



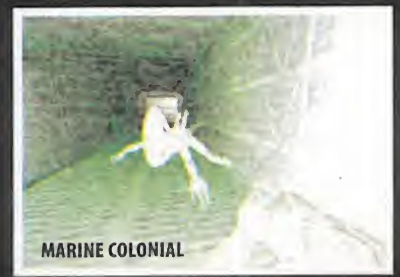
Los modos de visión juegan un papel importantísimo en «Aliens vs Predator». Esto no se aplica sólo a la hora de descubrir enemigos, sino al equipo y otros elementos importantes del escenario.
En estas imágenes que acompañan el recuadro podéis ver cómo el interruptor de una puerta es prácticamente invisible en la vista normal, mientras que aparece con total claridad en el amplificador de visión. ¡Ojo¡ Esto no quiere decir que haya que ir siempre con las visiones especiales conectadas, ya que también hay cosas que sólo se ven con la vista normal.



Aliens vs Predator Tres modos de juego diferentes

«Aliens vs Predator» es probablemente el mejor arcade 3D que nos podamos llevar a la boca hoy en día. Dejando a un lado su excelente acabado técnico, su mayor atractivo radica en el irresistible encanto de sus protagonistas: los dos alienígenas más peligrosos jamás vistos en pantalla cinematográfica, y un sufrido marine que se siente con esta pareja como la loncha del sándwich. Aprende las fuerzas y flaquezas de cada uno antes de embarcarte en esta aventura de película.









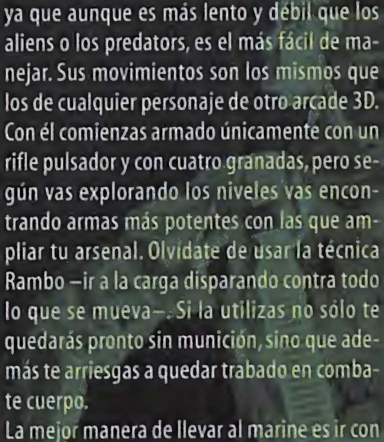


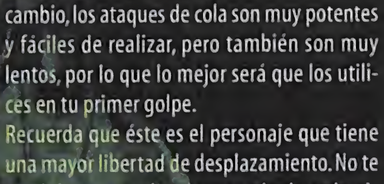


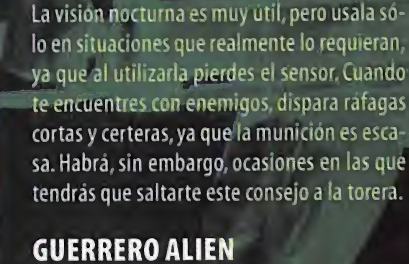


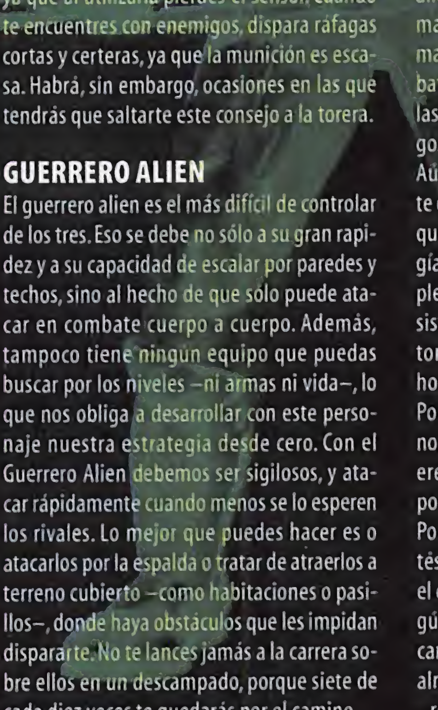


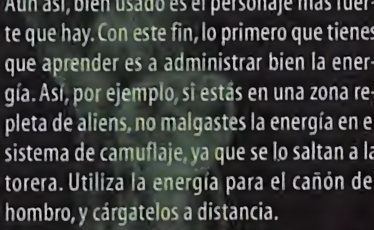


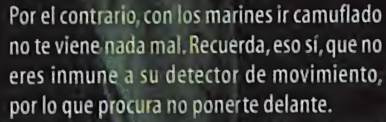


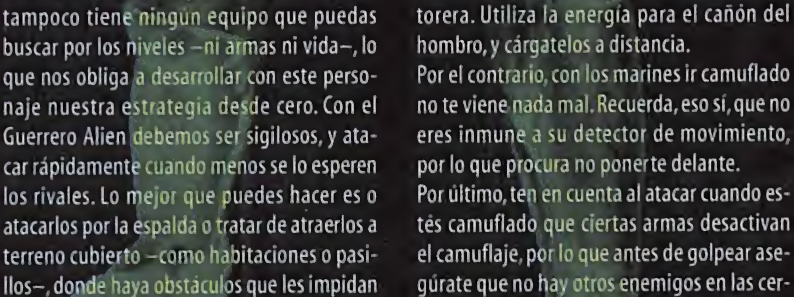


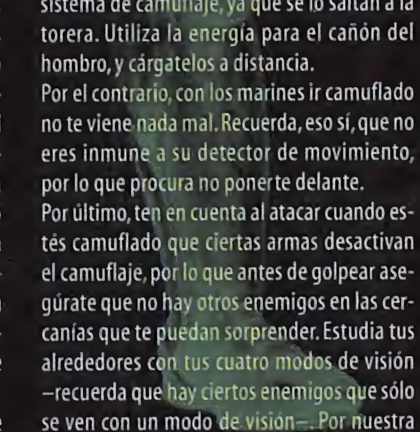












MARINE COLONIAL

Es el mejor personaje para empezar a jugar, ya que aunque es más lento y débil que los aliens o los predators, es el más fácil de manejar. Sus movimientos son los mismos que los de cualquier personaje de otro arcade 3D. Con él comienzas armado únicamente con un rifle pulsador y con cuatro granadas, pero según vas explorando los niveles vas encontrando armas más potentes con las que ampliar tu arsenal. Olvídate de usar la técnica Rambo –ir a la carga disparando contra todo lo que se mueva–. Si la utilizas no sólo te quedarás pronto sin munición, sino que además te arriesgas a quedar trabado en combate cuerpo.

La mejor manera de llevar al marine es ir con precaución. Presta atención a tu sensor de movimiento, y estudia con cuidado cada sitio antes de pasar –sobre todo las esquinas–.

La visión nocturna es muy útil, pero usala sólo en situaciones que realmente lo requieran, ya que al utilizarla pierdes el sensor. Cuando te encuentres con enemigos, dispara ráfagas cortas y certeras, ya que la munición es escasa. Habrá, sin embargo, ocasiones en las que tendrás que saltarte este consejo a la torera.

GUERRERO ALIEN

El guerrero alien es el más difícil de controlar de los tres. Eso se debe no sólo a su gran rapidez y a su capacidad de escalar por paredes y techos, sino al hecho de que sólo puede atacar en combate cuerpo a cuerpo. Además, tampoco tiene ningún equipo que puedas buscar por los niveles –ni armas ni vida–, lo que nos obliga a desarrollar con este personaje nuestra estrategia desde cero. Con el Guerrero Alien debemos ser sigilosos, y atacar rápidamente cuando menos se lo esperen los rivales. Lo mejor que puedes hacer es o atacarlos por la espalda o tratar de atraerlos a terreno cubierto –como habitaciones o pasillos–, donde haya obstáculos que les impidan dispararte. No te lances jamás a la carrera sobre ellos en un descampado, porque siete de cada diez veces te quedarás por el camino.

Recuerda que para ganar vida tienes que efectuar sobre tus enemigos –sólo sobre los humanos– un ataque de mandíbula. Como son bastante difíciles de realizar, sobre todo al principio, practícalos sobre blancos indefensos, como por ejemplo los colonos. En cambio, los ataques de cola son muy potentes y fáciles de realizar, pero también son muy lentos, por lo que lo mejor será que los utilices en tu primer golpe.

Recuerda que éste es el personaje que tiene una mayor libertad de desplazamiento. No te precipites y estudia el mapeado de cada nivel en busca de los mejores sitios para eliminar a los enemigos del nido y de la Reina.

CAZADOR PREDATOR

Es el depredador definitivo. A una fuerza extraordinaria hay que añadir un arsenal muy potente, la capacidad de volverte prácticamente invisible, y cuatro modos de visión con los que descubrir a cualquier rival que se nos acerque. No obstante, dista mucho de ser invulnerable. Su fuerza le sirve de poco si un alien le pega un buen golpe con la cola o un marine le dispara con un lanzagranadas. La mayor parte de sus armas dependen de una batería que se agotará si empiezas a gastarlas a lo loco y, por último, hay muchos enemigos que ignoran el camuflaje.

Aún así, bien usado es el personaje más fuerte que hay. Con este fin, lo primero que tienes que aprender es a administrar bien la energía. Así, por ejemplo, si estás en una zona repleta de aliens, no malgastes la energía en el sistema de camuflaje, ya que se lo saltan a la torera. Utiliza la energía para el cañón del hombro, y cárgatelos a distancia.

Por el contrario, con los marines ir camuflado no te viene nada mal. Recuerda, eso sí, que no eres inmune a su detector de movimiento, por lo que procura no ponerte delante.

Por último, ten en cuenta al atacar cuando estés camuflado que ciertas armas desactivan el camuflaje, por lo que antes de golpear asegúrate que no hay otros enemigos en las cercanías que te puedan sorprender. Estudia tus alrededores con tus cuatro modos de visión –recuerda que hay ciertos enemigos que sólo se ven con un modo de visión–. Por nuestra parte, eso es todo. Salud y buena caza.






A1


A2


A3


A4

Armamento

A. Armas del Marine Colonial

1. Rifle Pulsador. El arma inicial. Es muy efectivo cuando apuntas a la cabeza de los aliens, aunque a los predator prácticamente sólo les hace cosquillas. Sólo tiene 99 balas, por lo que lo estarás recargando cada dos por tres. ¡Ah!, por cierto, si te quedas sin munición podrás utilizarlo como si fuera una porra.

2. ¿Smartgun? Sin duda recordarás este arma de la película «Aliens», es la ametralladora de Vázquez. Es un arma bastante interesante, ya que tiene un sistema de puntería automático que apunta a los enemigos cuando aparecen, ayudándote a acertarlos. Además, sus cargadores son de 500 balas.

3. Lanzallamas. Es el arma ideal para despejar el terreno delante de ti, ya que una vez disparado el fuego prende donde sea, y queda prendido un buen rato. Recuerda esto, porque si pasas por un sitio en llamas, también tú te prenderás. Los cargadores son de 100 disparos.

4. SADAR. Básicamente es el lanzamisiles de «Quake». Muy grande, muy ruidoso, y capaz de cargarse a todo lo que se le ponga por delante. No lo dispares en sitios cerrados, o la onda explosiva acabará también contigo.

5. Lanzagranadas. Como su nombre indica, este arma sirve para lanzar granadas. Puedes escoger entre tres tipos: granada rompedora, granada de fragmentación y mina de proximidad. La primera es una granada normal, mientras que la segunda es una granada a la que se le ha añadido metralla para que haga más daño. La mina de proximidad es una granada que explota cuando alguien se acerca. Los cargadores del lanzagranadas son de 6 proyectiles.

6. Minigun. Esta es la ametralladora que "Arnoldo" utilizó en «Terminator 2» para eliminar a los coches de policía que rodeaban el edificio Cyberdine. Usarla es un poco problemático, ya que mientras la disparas no te puedes mover. Cada cargador tiene 800 balas.

B. Armas del Guerrero Alien

1. Garrazo: Se realiza con el botón de ataque principal. Una pulsación rápida sobre él sirve para pegar un único garrazo doble, mientras que si lo dejas pulsado funcionará como si tuvieras fuego automático. Si bien con la garra puedes dar cuenta de los marines, no es muy recomendable utilizarla con los predator.

2. Ataque de cola: Éste se efectúa con tu botón de ataque secundario. Es algo lento, pero de gran poder destructivo –con dos puedes eliminar sin problemas a un predator–. Además, si mantienes pulsado el boton un rato antes de golpear, harás que el ataque gane más fuerza.

3. Ataque de mandíbula: Este ataque sirve para recuperar vida. Se efectúa con el botón de ataque principal, siempre que tengas la cabeza de un enemigo en pantalla. Sabrás el momento de atacar porque aparecerán unas mandíbulas.

C. Armas del Cazador Predator

1. Cuchillo del Puño. Un par de cuchillos atados a tu muneca, en plan garra. Ideal para recolectar trofeos –con el botón secundario– de los cadáveres. Cuanto más los mantengas pulsado antes de soltar el botón, más fuerte será el ataque. Este ataque no anula el camuflaje.

2. Lanza. El arma con la que todo francotirador sueña. Con ella puedes acabar con cualquier enemigo de un certero golpe a la cabeza. Lamentablemente, sólo puedes utilizarla 30 veces por nivel. Aunque no utiliza el campo de energía, si atacas con ella pierdes el camuflaje.

3. Cañón del hombro. Como el de la película, dispara un proyectil de energía que suele acabar de un disparo con cualquier rival. Además, si estás en el modo de visión adecuado –por ejemplo, el térmico con los marines–, apuntará automáticamente por ti.

4. Medikit. El botiquín de primeros auxilios del predator. Con él puedes ponerte a tope de vida. No obstante, procura no abusar de él, porque consume mucha energía. Si lo usas perderás el camuflaje.

5. Pistola. Este arma dispara un arco de energía bastante potente, capaz de eliminar de un disparo prácticamente a cualquier enemigo. No obstante, consume mucha energía, por lo que piénsate mucho cada disparo que des con él. Si la usas, perderás el dispositivo de camuflaje.

6. Disco. Puedes lanzarlo como un bumerán, y vuelve a tu mano –a veces– rebotando de pared en pared. De un sólo impacto acaba con cualquier enemigo, puedes apuntarlo automáticamente –como el cañón– si estás en la vista correcta, y rastrea automáticamente a tu presa si se mueve. Además, aunque al usarlo pierdes todo el camuflaje, no consume energía. ¿Alguien da más?


A5


A6


B1

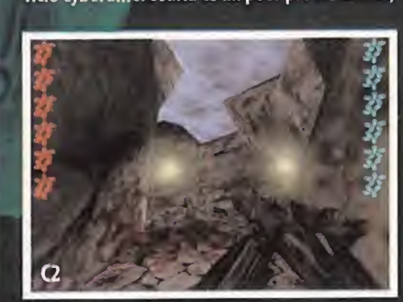

B2


B3


C6


C5


C1


C2


C3


C4

Compañía: **EPIC GAMES/ GT INTERACTIVE**
Disponible: **PC CD**
Género: **DISCO DE ESCENARIOS**



Todos aquellos ingredientes que se pueden exigir a un disco de escenarios han sido incluidos en este «Unreal Mission Pack I: Regreso a Na Pali»



Procesador: Pentium 166 MHz • Disco duro: 89 MB (sólo el pack) • RAM: 16 MB • Multijugador: Sí (soporte completo) • Tarjeta 3D: No (se recomienda)

TECNOLOGÍA:	91
ADICCIÓN:	86

«Unreal» ha rejuvenecido unos cuantos meses con la ayuda de estos nuevos componentes. Aún con las mejoras de los parches, sigue siendo muy exigente en cuanto a potencia del equipo. Los mapas siguen con fidelidad el estilo marcado por el producto original.

puntuación total **84**



Unreal Mission Pack I: Regreso a Na Pali

Regreso al infierno

Parece mentira que ya haya pasado un año desde que «Unreal» fue comentado como Megajuego en nuestras páginas, sobre todo teniendo en cuenta que sigue a la altura técnica de cualquiera de los que aparecen en la actualidad. Ahora le toca el turno a su primer pack de misiones oficial: «Regreso a Na Pali». Tras conseguir escapar del maldito planeta, la pesadilla parecía llegar a su fin, pero el destino de nuestro protagonista está ligado inevitablemente con Na Pali. La cápsula de escape que nos permitió escapar seguía su trayectoria lógica cuando otra nave de gran tamaño, el UMS, activó su mecanismo de atracción quedando inmersos en él sin remisión. Resulta que ellos se encuentran en la zona buscando el Prometeus, una nave perdida muy cerca de donde hemos escapado hace escasas horas. Cuando los oficiales al mando del UMS se enteran de nuestra identidad, un brillo especial recorre sus ojos. El trato ofrecido es encontrar la nave a cambio de la rescisión completa de la pena a cumplir.



La araña es un nuevo enemigo que encontraremos. Su aspecto es similar a las de «Hexen II».

Las características de este pack se pueden resumir en tan sólo dos líneas: 3 armas nuevas, otros tantos enemigos por descubrir, una docena de niveles nuevos para un solo jugador y 6 multijugador, nuevos modos de juego y la actualización a la última versión del juego. ¿Se puede pedir más?, siempre se puede exigir más, pero los packs de misiones de muchos otros juegos incluyen más o menos lo mismo que el comentado ahora. Todos los componentes que lo forman –enemigos, armas y niveles– son de notable calidad, aunque quizá lo disfruten más aquellos que lo usen en su variante multijugador. Nada que objetar; ofrece lo que de estos productos se debe esperar.

J.J.V.



La velocidad de estos "pequeños dinosaurios" va a traer de cabeza a más de un experto jugador.



Los múltiples lagos existentes no suelen esconder más que pequeñas formas de vida inofensivas.



MÁS MULTIJUGADOR QUE NUNCA

Aquellos que disfruten las excelencias de «Unreal» en red, Internet, módem..., están de suerte, ya que se han incluido algunos modos de juego nuevos que citamos a continuación.

• PARTIDA DE OCULTACIÓN: Similar al "¡Tú la llevas!". Un jugador es el objetivo del resto de participantes, pero cuando éste consigue quedarse quieto va ganando poderes (invisibilidad parcial, potencia de salto...). Cuanto más se mueva, tenderá a volver a su estado inicial. Aquel que le asesine, pasará a ocupar su lugar.

• PARTIDA MARINA: Como una partida con bots –enemigos controlados por el ordenador–, pero ante un grupo de marines entrenados y en forma.

• PARTIDA GRAVEDAD: Con gravedad reducida se puede acceder a zonas nuevas, dando una nueva dimensión a mapas que ya hayan sido utilizados anteriormente.

• COOPERATIVO: Limitado a fases aisladas. Por ahora no se permite una partida cooperativa en la aventura completa.

• PARTIDA TERRÁN: Con las mismas reglas que las partidas a muerte, pero todas las armas han sido sustituidas por las 3 nuevas: el rifle de asalto, el lanzagranadas y el lanzacohetes.

Punto de Mira

- Compañía: **INTERPLAY**
- Disponible: **PC CD**
- Género: **ESTRATEGIA/ACCIÓN**



Tres años ha esperado Interplay para continuar una de las sagas más famosas de la historia. Después de crear dos juegos de culto, la premisa era darle mil vueltas a «Descent 2», y sólo con la tecnología actual con OpenGL y Direct3D ha sido posible cumplir este objetivo. Regresa con el aspecto exigible hoy en día a una superproducción tan aclamada, con túneles, naves, robots y misiones donde la estrategia es más importante que la puntería.



Procesador: Pentium 200 MHz • Disco duro: 210 MB • RAM : 32 MB • Tarjeta 3D: Sí • Multijugador: Sí (red, módem, serie, Internet)

TECNOLOGÍA:	89
ADICCIÓN:	92

Mantiene los signos de identidad de la serie: acción en 360° con el reto de la estrategia. La simplicidad en el diseño de los decorados exteriores choca contra la excelente realización de los interiores. La IA de los enemigos es, con diferencia, la más elaborada del género.

puntuación total **93**



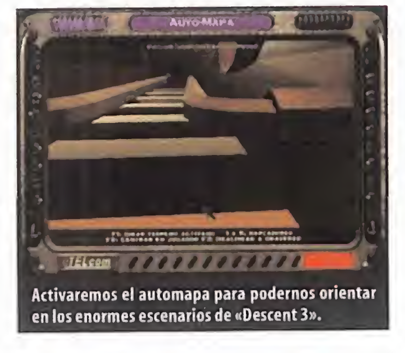
Descent 3

Viaje al caos de la inteligencia

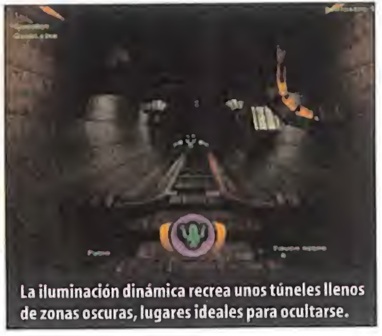
Para los que no recuerden con exactitud el universo «Descent», se puede establecer un cierto paralelismo con «Forsaken», aunque sus similitudes se reducen al entorno de juego, un escenario de túneles que interconectan enormes salas, con el jugador a los mandos de una nave capaz de desplazarse en cualquier dirección, sentido u orientación, pues en todos los ejes admite un giro de 360º. Pero «Descent 3» añade la novedad de los escenarios exteriores y, sobre todo, no se limita al arcade de disparar a desintegrar, porque sus 17 misiones tienen unos objetivos muy determinados, mientras que la extensión de los mapeados es tan gigantesca que se exige paciencia, afición a explorar hasta el último rincón y una estrategia de combate más compleja, porque las naves enemigas disponen de una IA muy sofisticada.

FUSION ENGINE

El engine 3D responsable del excelente aspecto gráfico ha sido bautizado con el nombre de "Fusion Engine". Funciona en las tres librerías de programación conocidas por todos, pero es sin duda en OpenGL donde disfruta de un rendimiento más potente. La generación de los polígonos es extremadamente suave, con una profundidad de dibujo invisible en el máximo nivel de configuración. El desplazamiento de la nave es toda una gozada, con balanceos y giros fulgurantes, la sensación de estar suspendidos sin gravedad es inmejorable. El uso de mipmapping, filtros bilineales, y las resoluciones de 1 600x1 200 –aunque en 640x480 el aspecto ya es magnífico–, otorga a los escenarios una definición tan extraordinaria que «Descent 3» puede servir como programa para probar monitores. Los diseños de las salas, pasillos y decorados no son muy originales, pero no se les puede negar un gran nivel de complejidad en las estructuras.



Activaremos el automapa para podernos orientar en los enormes escenarios de «Descent 3».


La iluminación dinámica recrea unos túneles llenos de zonas oscuras, lugares ideales para ocultarse.

En términos de IA, nos encontramos ante los que posiblemente sean los enemigos más inteligentes jamás creados en un juego de ordenador

La lista de efectos 3D es toda una muestra de las últimas funciones incorporadas a OpenGL y Direct3D. Las superficies brillantes y reflectantes aumentan la inmersión virtual en el entorno, suelos y paredes resplandecen, reflejando el paso de las naves. Los efectos de luz dinámica crean fuertes contrastes con sombras y fuentes de luz de múltiples colores e intensidades. Los rayos láser, los halos de misiles y propulsores y las incontables explosiones extasiarán vuestros ojos mientras se disfruta de unas desintegraciones a gran escala, porque las naves estallan en pedazos que cobran vida propia cuando rebotan contra las paredes o chocan contra nuestra nave. Eso sí, el realismo de la lucha es mucho mayor, porque la rutina de detección de choques poligonal, además de ser milimétrica en la localización de los impactos, genera fuerzas de desplazamiento controladas por la velocidad, la masa de los objetos y la inercia. Cuando nos alcanzan los disparos lo peor no es la desintegración del escudo, es que encima empezamos a dar vueltas o somos catapultados hacia atrás. Y lo mismo ocurre con nuestros enemigos, el primer disparo cambiará su posición, lo que dificulta fijar el punto de mira.



La lista de efectos 3D es toda una muestra de las últimas funciones incorporadas a OpenGL y Direct3D





Se puede ajustar la calidad gráfica del programa a la capacidad del hardware.



Los mecanismos y puzzles se pueden resolver por combinaciones lógicas, pero llevará su tiempo.



Los efectos visuales del mega misil son un ejemplo de la realización de los disparos y explosiones.

DIFICULTAD DESAFIANTE

Antes de iniciar cada misión, las fantásticas secuencias cinemáticas de introducción y una completa descripción de los objetivos nos ponen sobre la difícil situación que tenemos por delante. Seguir los mapas tridimensionales del recorrido y mantener el contacto con la base es esencial, y trazar un plan con los pasos a seguir tampoco es mala idea, porque cuanto menos tiempo permanezcamos al alcance del enemigo, más probabilidades existen de escapar con vida. La solución a la apertura de puertas, y la aparición de mecanismos complejos y puzzles es el reto para los cerebros privilegiados. De hecho, en muchas misiones hay un tiempo limitado, y la tensión se dispara en aquellas con cargas explosivas a punto de estallar. Existen varios niveles de dificultad, pero globalmente se puede decir que «Descent 3» es muy difícil, no es en absoluto recomendable para los que sólo buscan desfogarse en un arcade. En términos de IA, nos encontramos ante los que posiblemente sean los enemigos más inteligentes jamás creados en un juego de ordenador; rehuyen el combate si están en inferioridad, se ocultan tras las paredes, atacan en grupo dividiéndose la parte frontal y posterior de nuestra nave, esquivan los rayos con una agilidad felina, etc. En suma, son los peores hijos de mala madre que hemos visto. En cualquier circunstancia, exigen por nuestra parte un perfecto conocimiento de las habilidades de cada robot, la elección del arma adecuada, anticipación a sus movimientos e inmediatas maniobras evasivas en la mayoría de los casos.

La presentación del juego se inicia con la demo Dolby Digital del helicóptero, todo un indicio del nivel sonoro de «Descent 3». Mejor aún que la ya desfasada codificación Dolby Surround es disfrutar del sonido multicanal interactivo de DirectSound 3D, EAX y Aureal A3D. Si tenéis una aceleradora de sonido con salida para cuatro canales y soporte para alguna de estas API, os vais a sentir justo en la mitad de la acción. La reproducción de los disparos y del movimiento de las naves por su canal correspondiente a la situación en pantalla va ser una inestimable ayuda para localizar la posición del enemigo. Se ha traducido el software y las voces con total corrección, un claro síntoma de la mejoría experimentada en nuestro país en este campo.

«Descent 3» es una genial mezcla de arcade, estrategia y aventura, con un estilo ya marcadamente propio de la serie. Va a entusiasmar a sus seguidores por las mejoras introducidas a todos los niveles y puede ser una buena oportunidad para que todos los que hasta ahora han permanecido ajenos a este descenso a los infiernos se enganchen a su incurable jugabilidad.

A.T.I.

Menudos mapas





La extensión de los mapeados de «Descent 3» es de las que hacen época. Para no perderse en el entremado de túneles y encontrar las salas que contienen los objetivos, es necesario recurrir continuamente al mapa tridimensional. La rotacion, el zoom y el desplazamiento libre permiten explorar con detalle todo el escenario e identificar rápidamente las secciones. Sólo así es posible trazar un camino mediante la colocación de marcadores. Posteriormente podemos emplear el sistema Telcom, es decir, el ordenador de abordo, para identificar los objetivos. Es muy importante no dejarse impresionar por el tamaño de las estaciones y complejos espaciales, una exploración concienzuda siguiendo las indicaciones y el recorrido trazado en el mapa tridimensional son las únicas claves para no perderse y empezar a dar vueltas en circulo. Aún así, será completamente normal el estar más despistados que un pulpo en un garaje. Será el momento para soltar el Roboguía y dejar que entre en acción. Este simpático artefacto es un explorador individual que puede suministrar informacion vital y llevarte hasta los marcadores. Tambien puede servir de escolta y reparar la nave. En definitiva, le cogeréis un cariño tremendo a este robot, sin duda uno de los personajes más entrañables habida cuenta de ser una ayuda dotada de inteligencia.

Todo en partidas Multijugador e Internet

En su día, «Descent» fue toda una revolución de tecnica y adiccion, pero sus posibilidades multijugador fueron sin duda uno de los pilares sobre los que se asentó su gran exito. El actual auge de los modos multijugador ha impulsado a los responsables del programa a crear niveles y clases de juego pensadas exclusivamente para que entre amigos se organicen partidas sin cuartel. Ésta es una breve explicación de los modos:

Anarquía: Ya lo decía Bakunin, sin reglas ni normas, todos contra todos y cada uno a su bola. Una extensión es el modo hiperanarquía, pero con un hiperorbe que surge de forma aleatoria y que da puntos a su poseedor.

Equipo Anarquía: Hasta cuatro equipos, con espíritu de espalda contra espalda.

Roboanarquía: Como los anteriores, pero con robots.

Horda: Cada jugador porta un orbe. Cuando se destruye a uno, lo libera y el objetivo es reunir el mayor número posible de ellos y llevarlos a la base.

Capturar la bandera: Guerra total entre equipos por capturar la bandera que se encuentra en la base del enemigo.

Bola Monstruosa: Una bola de impresionante tamaño debe ser dirigida a base de empujones y disparos hasta la meta. Como un partido de fútbol, pero a lo bestia.

Entropía: Un portentoso modo de colaboración por equipos. Cada equipo tiene tres clases de estaciones: reparación, combustible y productores de virus. Para capturar una base es necesario reunir cinco potenciadores de virus e introducirse en una base enemiga, tarea nada sencilla. El objetivo es capturar todas las bases del equipo contrario en cada nivel.

Para jugar en Internet de forma gratuita se puede contactar con el servicio Parallax Online, pero lo más atractivo son las competiciones oficiales que reparten premios de hasta 50.000 dólares.



Descent 3 Primeros pasos y trucos

«Descent 3» repite la fórmula empleada por sus predecesores, y debajo de su apariencia de "shoot em´up" 3D, se esconde un complejísimo juego donde el conocimiento de todos los elementos –nuestra nave, las armas y los robots enemigos– y la exploración detallada de absolutamente todas las instalaciones deben alternarse con una serie de normas generales para el combate. Aquí tenéis los trucos y la primera misión paso a paso de este fascinante programa.



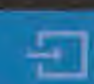


CAPÍTULO 1: PASO A PASO. PERSONAS DESAPARECIDAS

Apareces en una sala circular, puedes dar la vuelta completa, pero vigila los robots ocultos en los ángulos muertos. Ve por el túnel de salida ovoidal y avanza hasta llegar a una sala de luz roja dominada por el humo que desprenden las calderas. Llegas a un pasillo con dos salidas, abre la situada frente a ti y suelta el roboguía para que pueda coger el extintor. Dispara a la puerta situada en el techo. Después de atravesar esta puerta, ve hacia la derecha y sigue avanzando hasta llegar a una bifurcación y coge el camino de la izquierda. Llegarás a otra intersección que esta vez debes sortear de nuevo por la izquierda. Usa el láser para abrir la puerta de la izquierda y entrar en una amplia sala con varias salidas de humo y una columna central. Explora todo hasta encontrar dos dispositivos de luz roja, dispara contra ellos. Apagarás el fuego y abrirás una puerta tras la cual podrás encontrar diversos misiles y ayudas. Regresa a la sala grande y dirígete hacia la puerta de la zona superior. Tras destruir lo que encuentres, dispara contra el mecanismo de la pared –un ordenador– para desactivar el campo de fuerza.

Ahora debes dar media vuelta y avanzar en sentido contrario. En la primera bifurcación, coge el pasillo de la izquierda y saldrás al exterior. Avanza a través del cañón a toda velocidad sin preocuparte demasiado de los enemigos. Ve hacia la izquierda hasta llegar a una zona repleta de tuberías y túneles. Después de destruir las torretas defensivas, entra por la parte superior del edificio. Un nuevo túnel te llevará a una intersección. Elige el túnel de color rojo, y ejecuta con rapidez la destrucción de los robots. Sigue hacia delante por un túnel de color púrpura hasta llegar a un mirador que deja ver el mundo exterior. Ve hacia la izquierda y antes de entrar a la sala a la que se accede por la trampilla de la derecha, emplea los misiles guiados para destruir a todos los robots. Ahora ya se puede entrar en la sala y salir por la puerta que antes estaba cerrada. Ve por el túnel con ventanas a ambos lados. Todo recto llegarás a una pequeña sala con puertas en los dos extremos, abre la situada a la derecha. Entrarás en un largo túnel, gira a la derecha y luego a la izquierda. Has llegado a una enorme sala en la que se encuentra la llave de acceso. Regresa al túnel, pero esta vez gira a la izquierda. Sigue todo recto hasta llegar a una salida a la izquierda que está protegida por un robot. Destrúyelo, entra y sube. En esta sala se encuentra el ordenador. Sal de la sala y por el camino de entrada coge el desvío de la derecha. Sigue por todo el túnel sin pensar en los numerosos pasajes que dejas atrás, y cuando veas una trampilla a la izquierda, destrúyela con un misil. Es la salida del complejo y el fin del primer capítulo.

Trucos



Teclea estas palabras durante la acción, no te preocupes si las teclas corresponden al movimiento o acciones de la nave, lo importante es no interrumpir la secuencia de introducción:

Burgergod:
Indestructible (por cierto, con mensaje "pringao" incluido).

Ivegotit:
Todas las armas y niveles de escudo y energía al máximo.

Deadofnight:
Destruir todas las naves del nivel.

Moreclang:
Saltar de capítulo.

Treesquid:
Mapa tridimensional completo.

Testicus:
Nave invisible.

Byebyemonkey:
Vista exterior de la nave.

Framelength:
Muestra el número de fotogramas.

Tuberacer:
210 puntos de daño.

Teletubbies:
Cambia la iluminación.

Shananigans:
Cambian las texturas.







Punto de Mira

- Compañía: **PSYGNOSIS**
- Disponible: **PC CD**
- Género: **ARCADE**



Pygnosis nos presenta un nuevo ejemplo de juego preparado para aprovechar las posibilidades de las tarjetas aceleradoras, un correcto desarrollo y una calidad técnica notable, que se ve ensombrecida por un sistema de control complejo que hace que la adicción se resienta de una forma irreparable, lo que convierte un título interesante en inaccesible y desesperante para el usuario medio.



Procesador: Pentium 166 MHz • Disco Duro: 240 MB • RAM: 16 MB • Tarjeta 3D: Sí • Multijugador: Sí (IPX, TCP/IP)

TECNOLOGÍA:	82
ADICCIÓN:	58

El elevado número de misiones hacen que el juego tenga una larga vida. La dificultad de manejo hace que el juego pierda muchos enteros. La posibilidad de elegir entre la versión Glide y Direct 3D hace que el juego se mueva más suavemente en equipos con tarjetas basadas en los chips 3dfx.

puntuación total **70**



Lander

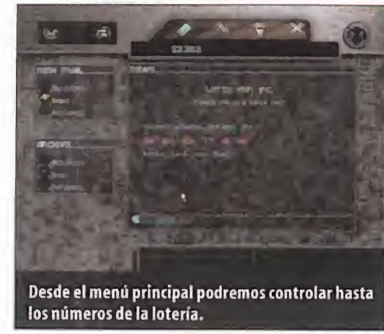
Efectividad sin diversión

Nos encontramos en un futuro lejano, donde existe un grupo comercial (MCGA) que contrata a valientes pioneros para que realicen misiones de diversa peligrosidad en lugares inhóspitos a cambio de una contraprestación económica. Para ello estos exploradores sólo cuentan con su pericia y unas máquinas voladoras monoplaza de una autonomía limitada preparadas para rápidas escaramuzas sobre cualquier tipo de superficie hostil, sus Lander. El nuevo lanzamiento de Pygnosis, «Lander», no parece que vaya a conseguir alcanzar el éxito que obtuvo con «Lemmings»; se trata del enésimo juego de entorno tridimensional en el que manejamos un vehículo móvil en pos de una serie de objetivos más o menos lucrativos y más o menos complejos, todo ello dentro de un entorno con todo tipo de efectos atmosféricos, espectaculares efectos de luz, diversos filtros de texturas, utilización de varios planos de movimiento... En principio, no parece que haya nada de malo ni de bueno en ello.

EL NEGOCIO ES EL NEGOCIO

Para empezar poseemos un Lander –el más sencillo de los cinco existentes– con un armamento básico y unos sistemas no muy avanzados. Nuestro objetivo debe de ser el ir completando las misiones –«Lander» posee más de treinta–, obteniendo dinero para poder mejorar nuestra nave o, llegado el caso, comprar una nueva de poder superior, lo que hará que sea vital completar el tutorial –tanto el de uso de armamento como el de control del vehículo– si es que se quiere conseguir algo durante las misiones de campo. Estas misiones, en la mayoría de los casos, nos dirigirán a un punto particular del mapa en busca de objetos, y todas las instrucciones de la misión se nos darán en un "briefing" o resumen de la misión que no sólo nos indicará lo que debemos hacer, sino que también nos aportará ayuda visual y nos informará de la recompensa de cada misión. Es importante, por tanto, revisar estas órdenes con cuidado antes de proceder. Normalmente deberemos recoger con nuestro rayo tractor ciertos objetos y llevarlos a 10 000 metros de altura para su evacuación en una nave nodriza, aunque en las zonas de misión suelen esconderse también ayudas en forma de carga parcial de escudo, de combustible o armas bonus. Una vez completada la misión, se nos pagará el dinero convenido, pudiendo entonces gastar ese dinero en mejoras para nuestro Lander, en reparaciones, en combustible e incluso en nuevas armas.

En su desarrollo, «Lander» tampoco aporta mucho más, la pantalla principal de operaciones es una especie de ordenador personal



Desde el menú principal podremos controlar hasta los números de la lotería.



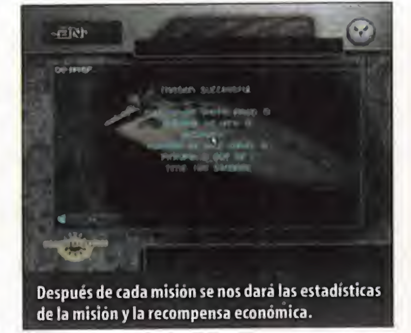
Nos encontraremos con defensas de todo tipo que intentarán acabar con nosotros a toda costa.



Muchas veces nuestra misión acabará en fracaso, pero no hay que desanimarse.

La dificultad que entraña el manejo de los vehículos de «Lander» le ocasionan perder puntos en jugabilidad

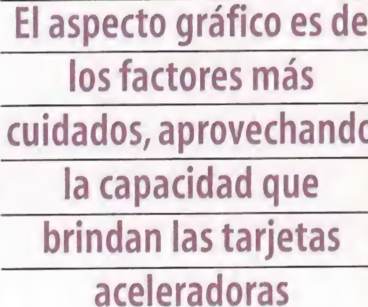

Muchas veces nos adentraremos en lugares oscuros y estrechos que pondrán a prueba nuestra destreza.

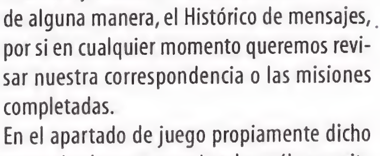

Después de cada misión se nos dará las estadísticas de la misión y la recompensa económica.


Nos deberemos adentrar en lo desconocido, dentro de planetas hostiles y lejanos.


El comprar mejoras y recargar nuestra nave después de cada misión es importante.

El aspecto gráfico es de los factores más cuidados, aprovechando la capacidad que brindan las tarjetas aceleradoras


Los escenarios nocturnos son espectaculares, uno de los puntos destacables de «Lander».



con un administrador de correo electrónico; en ella podremos consultar tanto los mensajes de aspecto personal, negocios o noticias, siendo cuando menos curioso el interfaz. Una vez leídos, todos los mensajes pasan a la parte de abajo, donde se encuentra, por decirlo de alguna manera, el Histórico de mensajes, por si en cualquier momento queremos revisar nuestra correspondencia o las misiones completadas.

En el apartado de juego propiamente dicho se puede observar que «Lander» sólo permite salvar al completar con éxito una misión, en caso de fracasar volveremos a la pantalla de mensajes en el estado anterior a la misión. En principio, no parece un problema, pero en misiones largas con varias operaciones a realizar se agradecería la posibilidad de grabar durante su desarrollo, así como consultar las órdenes de misión completas, cosas que no se pueden hacer.

ESPECTACULAR, PERO...

«Lander» posee un movimiento suave, una versión 3dfx nativa, además de la correspondiente versión Direct 3D, y ambas funcionan correctamente, aunque requieren de un PC bastante potente para funcionar adecuadamente con el máximo de detalle. Posee unos efectos especiales correctos, es decir, efectos de luz espectaculares, efectos atmosféricos más que aceptables –hay niveles nocturnos en los que las nubes y la lluvia se mueven en planos distintos y cambian de dirección con nuestros giros–, unos escenarios en planetas inexplorados bien ambientados, una música futurista acorde con la situación y con buena calidad, al encontrarse en formato de CD de Audio, así como una amplia cantidad de modelos de naves y diversos tipos de armamento que, unidos con las mejoras que podemos aplicar a cada uno de ellos, nos dan un amplio abanico de posibilidades.

Siempre hay un pero, y en este caso el pero es muy importante: «Lander» es tan realista, tan completo en las opciones y con tantos parámetros de control que se vuelve incontrolable por momentos. Desde luego que todos los juegos tridimensionales requieren un periodo de adaptación del jugador y tienen una dificultad añadida por el uso de tres dimensiones, pero «Lander» requiere el uso de una elevada cantidad de controles de forma conjunta, lo que hace que muchas veces nos veamos incapaces de maniobrar con la velocidad y precisión requeridas. Todo ello hace que la adicción se resienta de una forma inevitable; por decirlo así, «Lander» es como cualquier simulador de helicópteros, pero mucho más difícil y complejo de manejar, ya que al mismo tiempo deberemos de controlar la impulsión de la nave, su cabeceo, el giro, su inclinación y, en muchos casos, el armamento y el rayo tractor, lo que en bastantes ocasiones nos lleva a la desesperación.

«Lander» es un juego técnicamente impecable, aunque tal vez se le puedan reprochar los saltos producidos en los cambios de pista de Audio –inevitables– y que no esté traducido al castellano –puede plantear problemas para entender las misiones–, pero lo que sí es cierto es que no aporta nada nuevo ni en su desarrollo ni en su planteamiento al género de los arcades.

E.B.D.

La aceleración ante todo







En los últimos tiempos han surgido una serie de juegos que toman como base de su desarrollo el uso de aceleración de gráficos tridimensionales, y dentro de ellos se pueden recordar títulos como «Recoil», «Incoming» o «G-Police», en los que manejamos diferentes tipos de vehículos, aunque en todos ellos se impone la utilización de un manejo más bien arcade, todos ellos mantienen la misma base que «Lander», utilizando cualquier argumento para que nos introduzcamos en su entorno 3D, el uso de efectos atmosféricos –niebla, relámpagos, lluvia...–, espectaculares efectos luminosos, diversos planos de movimiento, así como superficies renderizadas de alta calidad.

Desde luego que «Lander» posee un mayor componente del género de los simuladores que de los arcades que los mencionados títulos debido a la complejidad de manejo, pero su base principal sigue siendo, claro está, puramente arcade.

Los Lander





Además de un amplio arsenal de armas y mejoras, «Lander» nos ofrece cinco tipos distintos de naves a nuestra disposición, cada una de ellas mejor que la anterior, con mayor autonomía, una mayor resistencia en situaciones hostiles y una mejor capacidad armamentística y son:

1. Hopper: Nave inicial, corta autonomía y baja resistencia; útil para realizar escaramuzas rápidas.
2. Sky Diver: Precio ajustado, autonomía media y mayor resistencia, ideal para misiones algo más arriesgadas.
3. Big Red: Un clásico, compacto y con autonomía media, estructura sólida que le hacen un vehículo fiable.
4. Destria: Versión mejorada del Big Red –el anterior–, innovador y con diversas mejoras respecto a su predecesor.
5. Roche 81: Poderoso, de altas prestaciones, gran autonomía y resistencia, pero de tamaño muy elevado, la mejor elección.







Lander: los primeros pasos

Para poder ir entrando en calor, vamos a revisar algunas de las primeras misiones de «Lander», así como las importantes misiones de entrenamiento:









Es esencial el estudiar con detalle las instrucciones de misión y revisar las imágenes de apoyo que se nos suministran a veces.



Nuestra misión suele ser el recoger objetos para llevarlos a cierta altura y evacuar de la zona rápidamente.



La Luna contempla nuestras hazañas en un lugar extraño y hostil, pero no debemos descuidar nuestras seis.

MISIÓN 1
BASIC FLIGHT TRAINING

En esta misión el objetivo es que controlemos de una forma correcta las diversas formas de movimiento de nuestro vehículo.

En primer lugar, hemos de realizar un vuelo horizontal manteniendo la altura mediante continuos y sincronizados toques de la impulsión, a continuación realizaremos un vuelo impulsado entre anillas, en la que podremos familiarizarnos con el cabeceo de la nave.

Para seguir nos encontramos con un entrenamiento en movimiento lateral, donde sólo podremos utilizar la inclinación a derecha o izquierda sobre el eje de la nave, y ahora pasamos a un vuelo libre en el que nos moveremos por anillas iluminadas dentro de una estructura en forma de pelota compuesta por hexágonos. Por último nos enfrentamos a un circuito en el que debemos de demostrar todo lo aprendido hasta el momento.

MISIÓN 2
SHOOTING GALLERY

Nuestro objetivo en esta misión es destruir, en un tiempo limitado, el máximo número de objetivos y sumar el mayor número de puntos posibles. Se trata de practicar con nuestro Lander el disparo a unidades de diferente índole, tanto estáticas como en movimiento

Los objetivos a los que hacemos alución varían desde barriles explosivos hasta patitos de feria, pasando por dianas móviles o dispositivos luminosos, lo que nos deberá dar la pericia suficiente para enfrentarnos a los enemigos.

MISIÓN 3
GOVERMENT AGENCY REQUIRES A SKILLED PILOT

Debes dirigirte a una plataforma para recoger un satélite perdido. Dirígete hacia el Waypoint 1, evita las defensas enemigas y utiliza tu rayo tractor para hacerte con el satélite –junto a unas defensas–. Una vez lo tengas, escapa rápidamente y sube hasta los 10 000 metros.

MISIÓN 4
SALVAGE OPERATION REQUIRES A SKILLED PILOT

Esta misión requerirá de algo más de pericia. Dirígete rápidamente al Waypoint 1, donde hallarás una plataforma de



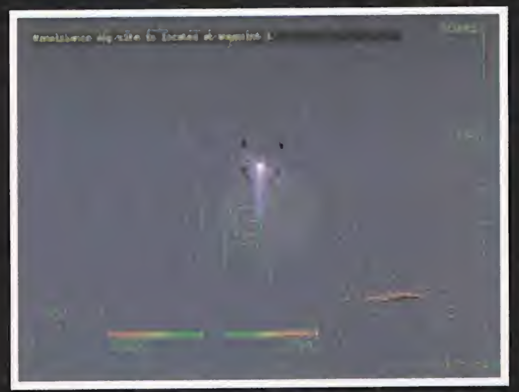
Los efectos atmosféricos están muy logrados así como las luces, lo que facilitará el reconocimiento del terreno.



En muchos casos el combustible será nuestro peor enemigo; siempre hay que vigilarlo muy de cerca.



Nuestra visión se verá limitada por nuestro propio foco de luz, así que habrá que tenr cuidado con la cercanía a los muros.



Dependiendo de nuestra dirección, el ángulo de caída de la lluvia varía en su modo acción sobre nuestro vehículo.



En la galería de tiro debemos de familiarizarnos con el control de disparo y mejorar nuestras capacidades.



Hay veces que la mejor y única forma de abrirse paso es a tiros, ya que muchos caminos se encuentran bloqueados o cerrados.

carga –revisa en el "briefing" la apariencia del lugar–. Una vez allí debes de buscar una plataforma de acceso al subterráneo en la parte norte, después bajar por la compuerta que se abre ante ti, y buscar pequeño frasco de gas tóxico, evitando las defensas enemigas, que está situado en la parte derecha según bajas. Recógelo con el rayo tractor y sal de allí lo más rápido posible. Es recomendable, en este momento y con dinero recaudado, llevar a cabo una mejora del motor; esto nos proporcionará un 25 % más de combustible vital para completar la siguiente misión.

MISIÓN 5
OPERATION RENAISSANCE

En este caso deberemos rescatar una especie de arca del interior de una estructura subterránea.

Lo primero que debemos de hacer es dirigirnos al Waypoint 1, que es una central hidroeléctrica. En ella hay unas compuertas cerca de un puente, y debemos usar nuestras armas para poder acceder a los túneles, y una vez en ellos el camino es único y directo: deberemos destruir a disparos un par de conjuntos de rejas y bajar dos veces hasta que lleguemos a una cámara grande –con un tubo de ventilación enorme que esconde en su parte alta una recarga de un 50% de escudo–.

En la sala a la que hemos accedido, podremos recoger –según entramos al fondo y a la derecha– el arca, dirigiéndonos a toda velocidad a la superficie, ya que la cantidad de combustible para completar este nivel es muy justo, siendo el mayor problema. Una vez lo hayamos conseguido habremos finalizado este nivel, pero recuerda siempre vigilar el nivel de combustible.



Es una lástima que la distribuidora no haya decidido traducir este título, ya que a la elevada dificultad del manejo de los vehículos, se le une el tema del inglés, que habrá que dominar para enterarse bien de las misiones.

UNOS CONSEJOS ÚTILES







Desde luego que «Lander» es un reto incluso para el jugador más experto y habilidoso, y debido a su peculiar carácter no estaría de más el repasar algunas de las indicaciones que nos pueden hacer más fáciles y divertidas las misiones, empecemos:

• En primer lugar, destacar que es vital que nos hagamos con el manejo de la nave; para ello debemos completar las dos misiones de entrenamiento, que nos darán una base para luego afrontar misiones más complejas. Estas misiones de entrenamiento no bastan por sí solas para garantizar un completo control de la nave, pero nos servirán de base para el futuro.

• Configura a tu gusto los controles antes de nada; es importante que tengas a mano los controles. Después de una serie de pruebas, se mostró como una buena configuración el usar el ratón para la inclinación y cabeceo, el botón izquierdo como control de impulsión y el derecho como disparo. Así mismo debes configurar cómodamente los botones de giro –a derecha e izquierda–, de rayo tractor –muy utilizado– y el de cambio de arma, así como el de cambio de punto destino –waypoint–. Lo ideal sería tener un joystick analógico.

• Recuerda siempre grabar después de completar cada misión –si te destruyen tendras que empezar de nuevo desde el principio, con el consiguiente fastidio que eso provoca– y que el gasto de combustible, así como la integridad de tu escudo, es lo primero que debes reparar –a no ser que pienses cambiar de vehículo–, antes de afrontar la posibilidad de cualquier cambio o mejora. En cuanto puedas cambia de vehículo, hay misiones que requieren como mínimo de un tipo para completarlo, ya sea por complejidad o necesidad de combustible.

• No malgastes el combustible en "paseos" por los niveles; sobre todo al principio, no te puedes dedicar a buscar bonus por todo el nivel. Si encuentras alguno, estupendo, pero ve directo a realizar las misiones que se te encomiendan y aprovecha para hacerte con el control total de tu vehículo.

• Hay veces que lo mejor que puedes hacer es evitar las confrontaciones. Estudia bien tu situación –tanto de combustible como de escudo– antes de entrar en una batalla que puedas perder; hay veces que es mejor evitar las defensas que destruirlas, sobre todo en túneles o cañones en que nuestra maniobrabilidad es escasa y cuanto más tiempo sigamos allí más daño recibiremos.

• Intenta mantener el control de tu Lander siempre que puedas; hay veces que si pierdes el control empiezas a golpearte con las paredes sin control, y en esos momentos tu escudo y tu combustible se suele resentir. En estos casos lo mejor es enderezar la nave –mediante la tecla de recuperar que es muy útil– y volvernos a elevar con el control recuperado, el daño que recibiremos suele ser menor.

• Estudia cuidadosamente los objetivos e instrucciones de las misiones antes de entrar en la pantalla de acción, luego no tendrás oportunidad de ello y en muchos casos se te darán en estos "briefing" detalles de mucha ayuda para la resolución exitosa de la misión, lugar de acceso, cantidad de resistencia enemiga, apariencia del objeto a recuperar...

Punto de Mira

- Compañía: **NEO SOFTWARE/ MAGIC BYTES/THQ**
- Disponible: **PC CD**
- Género: **AVENTURA GRÁFICA**



En un género con una vida tan larga como las aventuras gráficas, es difícil encontrar alguna que no nos produzca la impresión de ya haberla visto anteriormente, con la consiguiente desilusión que puede producir en todos aquellos incondicionales al ver que sus juegos preferidos siguen siendo los de siempre y al ver que su género favorito está estancado sin que nadie lo remedie.





Procesador: 133 MHz • Disco duro: 200 MB • RAM: 16 MB • Tarjeta aceleradora 3D: No (se recomienda) • Multijugador: No

TECNOLOGÍA:	70
ADICCIÓN:	76

El que no esté traducido hace que pierda muchos enteros. El desarrollo del juego, aunque interesante, es muy lineal. El buen sentido del humor que posee lo hace más llevadero.

puntuación total 75



Rent a Hero

Princesas en apuros

De todos es sabido que el mundo de las aventuras gráficas se encuentra en un momento delicado debido a las enormes controversias que surgen entre las compañías y los incondicionales del género sobre temas tales como la incorporación de las 3D, la vista en primera o tercera persona, etc. El juego que nos ocupa no pretende renovar el género, pero sí proporcionarnos unas cuantas horas de diversión, lo cual no es poco.

LA HISTORIA

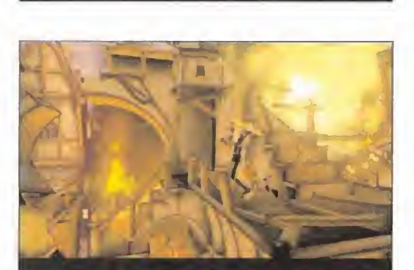
Nos encontramos en el papel de Rodrigo, una especie de salvaprincesas de todo a cien residente en Tor Andar, mundo que mezcla la fantasía medieval con tintes futuristas, ya que nuestro héroe se desplaza en una moto aérea y se defiende con una espada tipo Jedi –esto está de moda, señores–. Pero estos accesorios no impiden que Rodrigo sea un monumental desastre en su profesión, y el problema radica en que las familias de la realeza no buscan a cualquiera para rescatar a sus queridas princesas, sino que buscan a los héroes más conocidos para tales fines, y como ya habréis podido adivinar, Rodrigo no cumple estos requisitos precisamente. Y ahí es donde entramos nosotros. Como Rodrigo deberemos trabajar muy duro para que nuestra credibilidad suba como el precio de las gambas en Navidad.



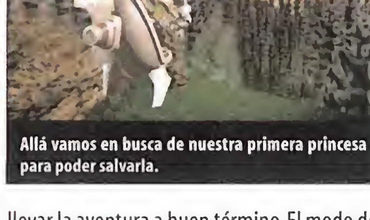
Esta es la isla –bello lugar– donde comenzará toda nuestra aventura.



He aquí la piedra origen de todas las discordias, la cual nos traerá más de un quebradero de cabeza.



Los numerosos peligros que nos acechan en «Rent a Hero» estarán a la orden del día.



Allá vamos en busca de nuestra primera princesa para poder salvarla.

MEJOR LO MALO CONOCIDO...

Nada más ver la alucinante intro, la cual nos pone en antecedentes, nos ponemos a los mandos de nuestro héroe. El desarrollo de la aventura es similar a cualquier aventura gráfica típica, sin demasiados elementos nuevos. Nuestro héroe deberá deambular al principio por la isla recogiendo todos los objetos que encuentre y hablando con todos los personajes posibles, ya que esto será primordial para llevar la aventura a buen término. El modo de interactuar con el entorno será a través del Intellimouse, esto es, el puntero del ratón, a medida que nosotros lo vayamos moviendo por la pantalla, se convertirá en una cruz la cual nos señalará qué objetos o personajes son aquellos con los que Rodrigo tiene la posibilidad de llevar a cabo alguna acción.

Destacan los gráficos del juego por su suavidad de movimientos y por la belleza y sentido





Los personajesque nos encontraremos en «Rent a Hero» será tan raros como este que podéis ver en la imagen.



No podremos fiarnos de absolutamente nadie si no queremos salir escaldados.



El uso de las distintas cámaras en el juego crea un efecto 3D bien conseguido.



En la oficina podremos poner en orden nuestras ideas.

«Rent a Hero» no pretende renovar el género, pero sí proporcionar unas cuantas horas de diversión



Nuestro manager será quien nos indique las tareas.



La posada de Sancho será primordial para estar al día en los cotilleos.

del humor con los que están hechos en determinados momentos.

«Rent a Hero» nos irá presentando secuencias no interactivas que contribuirán al desarrollo y esclarecimiento de la trama de nuestra aventura, pero nunca hasta el extremo de aburrirnos y poder irnos a tomar un café mientras tanto.

La perspectiva de la acción es en tercera persona, por lo que a los aventureros de toda la vida les resultará una grata sorpresa, lo cual no impide que se emplee el ya tan usado efecto de las falsas 3D mediante el uso y posicionamiento de cámaras en lugares destinados a crear tal efecto.

Los objetos que vayamos recogiendo se mostrarán en la parte inferior de la pantalla, con lo cual no tendremos ningún problema a la hora de ver en cualquier momento qué objetos tenemos disponibles.

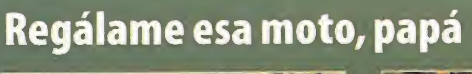
¿QUÉ HAY DE NUEVO VIEJO?

Sabiendo cómo está el mundo de los videojuegos en el que cada vez es más difícil sorprenderse, es difícil encontrar un juego que ni siquiera consiga entretenernos más de los típicos cinco minutos que le dedicamos para probarlo nada más tenerlo instalado. «Rent a Hero» no es un juego que se destaque por su gran originalidad, ni siquiera intenta innovar algo en el género, lo cual es un punto en su contra, pero sí consigue entretener debido a que el desarrollo del juego está lleno de un sentido del humor que a más de uno le provocará alguna que otra risa, la trama argumental es interesante y está bien entrelazada y el aspecto gráfico resulta en ocasiones más que notable –sobre todo en las secuencias cinemáticas–. La música cumple a la perfección con lo que debe ser el ambiente del juego, aunque tampoco es una obra maestra. Uno de los mayores, si no el mayor, inconveniente que posee es que el juego no está traducido al español.

En definitiva, «Rent-A-Hero» es una aventura gráfica entretenida, y los incondicionales del género seguro pasarán un buen rato.

M.S.T.

Regálame esa moto, papá







El mundo en el que Rodrigo tiene que moverse no es un ambiente de rosas, por lo que necesita un vehículo a su medida, y nada mejor que esta moto voladora y esta espada que nos trae más de un recuerdo para dar alcance al dragón más pintado y traer a la princesa de turno en menos tiempo que un repartidor de Telepizza. Qué pena que estas cosas sólo se puedan ver en los videojuegos.

Menudos trabajitos



Uno de los mejores momentos lo encontraremos en la intro, donde podemos atisbar el sentido del humor con el que han dotado los programadores al juego y ver a Rodrigo, el héroe, en plena faena de rescate viéndoselas con un "pequeño" problema, que no desearíamos ni a nuestro peor enemigo. Para colmo, la recompensa no suele

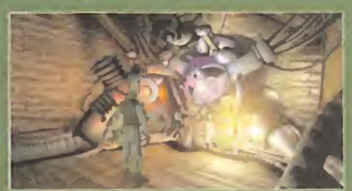


estar a la altura del esfuerzo realizado, y menos cuando tu recompensa pesa más de cien kilos. Menos mal que estamos nosotros para ayudar al pobre Rodrigo. Quién sabe si con nuestra ayuda la próxima princesa a salvar no será una especie de Sharon Stone a lo Shakespeare.









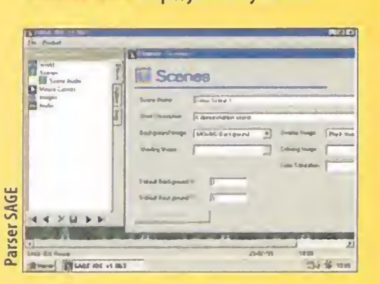



Parser Indiana Java

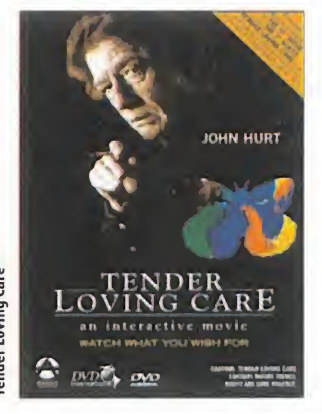
Parsers: Algo se mueve

¿Quién no ha soñado alguna vez con crear su propia aventura gráfica, aunque no tenga ni idea de programación? Hoy en día, esta tarea es posible gracias a unos programas llamados parsers. La noticia radica en que, antes de que acabe el año, verán la luz tres parsers que permiten crear aventuras de calidad comercial. ¿Su nombre? AGAST, SCRAMM y SAGE. Carlos Fernández, de Parla, nos pregunta cómo funcionan, cómo es posible que sean gratuitos, y si estarán en castellano. Un parser se encarga de hacer el trabajo sucio: mostrar los gráficos en pantalla, mover el ratón, hacer que el protagonista esquive los obstáculos, etc. De esta forma, el usuario sólo debe preocuparse de los aspectos creativos: dibujar los escenarios, las animaciones, y grabar los sonidos. Mediante menús, se comunica al parser en qué sala va cada objeto, qué pasa cuando se usa en cierto lugar, etc. Cuando todo está su sitio, el parser crea un fichero ejecutable con el juego en sí, y puede utilizarse en cualquier ordenador. Estos programas son gratuitos y, seguramente, SCRAMM estará traducido al castellano. David Esquivel, de Valencia, se queja de que no tiene acceso a Internet, y nos pide que incluyamos los parsers en el CD. Bien, muchas compañías no permiten que sus programas se distribuyan en revistas, porque no pueden saber cuanta gente los utiliza, algo que sí es factible si se descarga desde Internet. Es lo que ocurre con AGAST. «Indiana Java», otro de los parsers disponibles, incluye una aventura realizada con él que utiliza gráficos de los programas de Lucas, por eso tampoco se puede incluir. SAGE también ha lanzado una versión alfa, pero es muy inestable, así que esperaremos a que esté terminado. SCRAMM no estará disponible, al menos, hasta octubre.

SAGE: www.mixnmojo.com/sciencefact/
AGAST: www.engr.csulb.edu/%7Etzankich/home.html
INDIANA JAVA: http://java.indy3d.net


Parser SAGE


Tender Loving Care



Tender Loving Care

Tentáculos ocultos

Para muchos, hablar de aventuras gráficas es hablar única y exclusivamente de LucasArts. Otros también disfrutan con los programas de Sierra, Revolution, Adventure, Perfect y otras muchas. Éstas son las compañías "oficiales", pues sus productos pueden adquirirse en cualquier tienda. Las raíces del género son, sin embargo, profundas, y otros arriesgados experimentos encuentran nuevas formas de darse a conocer.

La mayoría de las cartas recibidas en El Club hacen referencia a las compañías citadas. Pero existen otros muchos proyectos, desconocidos para el gran público. ¿Os apetece descubrir una película convertida en aventura, o una historia de ciencia-ficción que sólo puede comprarse en Internet o, mejor aún, una "preview" de cuatro aventuras españolas? Pues entonces, coged asiento, porque la Sala de Reuniones ya ha comenzado a llenarse...

OTRAS BAZAS

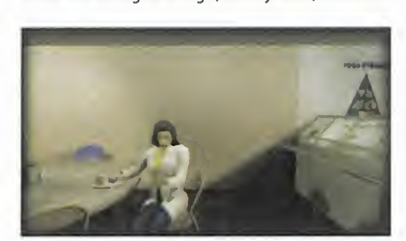
La primera curiosidad se llama «Tender Loving Care» de DVD International, y ha sido creada por los autores de «The 7th Guest». No es la típica película interactiva con escenarios renderizados y vídeo a un cuarto de pantalla, sino una verdadera película como las que pueden encontrarse en el videoclub. Ésta es la razón de que sólo se distribuya en DVD-ROM. Está basada en una novela de Andrew Neiderman, autor de «El Abogado del Diablo», y narra la relación de un matrimonio que no puede superar la muerte de su hija, por lo que contratan a una psiquiatra que esconde más secretos de los debidos. Cada cierto tiempo, la acción se interrumpe para dar paso al famoso actor John Hurt. Éste nos hace preguntas relacionadas con lo que hemos visto: ¿Crees que la enfermera está tirando los tejos al marido?, ¿te molesta que la gente entre en tu despacho sin llamar?, y cosas así. Finalmente, se nos permite explorar el escenario con una perspectiva tipo «Riven» para leer los e-mails de los protagonistas, revolver sus cajones y encontrar objetos escondidos. Según las elecciones realizadas, la trama cambia, pues existen decenas de alternativas y casi 10 finales diferentes. Se trata, pues, de una curiosa experiencia, aunque es difícil que la veamos en España. «Cracking the Conspiracy», de David & Brian Mennenoh, por su parte, no se publica en ningún lugar, y a la vez, en todo el planeta. ¿Cómo se explica esto? Pues porque sólo puede adquirirse en una tienda virtual de Internet. Se trata de una aventura renderizada en primera persona, en la que un apacible conserje recibe un paquete de una antigua amiga, Kelsey Hart, con siete documentos secretos. El pobre hombre deberá descifrar la información y rescatar a Kelsey del Area 51, una base secreta donde, se dice, el gobierno americano guarda una nave extraterrestre que se estrelló en la Tierra hace varias décadas.

«Cracking the Conspiracy» dispone de más 3 000 imágenes y 358 vídeos en formato QuickTime. Podéis echarle un vistazo en la página web www.crackconspiracy.com

Vamos ya con las aventuras nacionales. Anunciamos el mes pasado que Péndulo Studios está trabajando en «Runaway», en donde un misterioso personaje debe escapar de la mafia neoyorquina. No se conocen más detalles, por lo que nos queda resolver una gran duda: ¿Será en 2D o en 3D? Paciencia...

Otra compañía conocida es Alcachofa Soft, autora del discreto, por decirlo de forma suave, «El Sulfato Atómico», basado en un tebeo de Mortadelo y Filemón. Su próximo proyecto es «El Tesoro de Isla Alcachofa». Posee unos gráficos mucho más interesantes y, por lo que se intuye, estará basada en la famosa novela de Stevenson, «La Isla del Tesoro». Con pretensiones mucho más modestas, Papada Soft –¿quién pone el nombre a las compañías españolas?– tiene dos curiosos títulos en cartera: «Fray Luis» y «Estar Guars». Existirán dos versiones de los mismos: una realizada con el creador de juegos DIV2, y otra con el parser «Indiana Java». «Fray Luis» cuenta la historia de un joven monje obligado a salvar el mundo del mal personificado, encerrándolo en las tres estatuas que crearon los antiguos monjes. «Estar Guars» es una parodia de la famosa saga, en donde una princesa, un granjero y un pirata espacial tendrán que liberar la Galaxia del malvado Imperio Colacao y su Baticao de la Muerte. Sin comentarios...

Por suerte, los amantes de lo tradicional ya pueden encontrar en las tiendas «Rent a Hero» de THQ y «Discworld Noir» de Perfect. El primero es una epopeya medieval bastante convencional, algo corta y con los textos en inglés pero, mientras dura, los gráficos agradan y los desafíos son moderadamente entretenidos. «Discworld Noir», la tercera parte de la saga de «Mundodisco«, nace con aires de superestrella. Puede considerarse la aventura


Cracking the Conspiracy



El Tesoro de Isla Alcachofa


Discworld Noir


Estar Guars


Fray Luis


Rent a Hero

de detectives más realista: además del clásico inventario, existe otro adicional de pistas, que deben mezclarse entre sí y usarse con objetos y personajes. Todo ello aderezado con las particulares situaciones y los inteligentes diálogos de Terry Pratchett. Imprescindible. Podéis encontrar más información de ambos títulos en los correspondientes Puntos de Mira. Cerramos las noticias con los rumores sobre las nuevas aventuras de LucasArts. Deteneos en el significado de la palabra: rumores, no hechos. El Club ha recibido muchas cartas de fans emocionados porque LucasArts está realizando «Monkey IV». Esto no es cierto. Se trata sólo de un rumor, que puede no cumplirse. Las fuentes secretas de El Gran Tarkilmar siempre han acertado, pero hasta que LucasArts no emita alguna nota de prensa, «Monkey Island IV» no existe. Según el último informe de nuestro espía Penumbra, «Day of the Tentacle II» cada día cobra más fuerza, pero «Monkey IV» sigue sin descartarse. ¿Las dos a la vez? Demasiado bonito para ser verdad...

LOS VOTOS

Además de elegir a sus aventuras favoritas, muchos fans opinan sobre las listas de éxitos. Manolo, de Murcia, se pregunta porque hemos quitado a «Monkey Island» del TOP 5. Albert Buixadé no se explica la ausencia de «Grim Fandango», pues le parece una obra maestra. A Jaime Caffarel, por su parte, le resulta incomprensible que «Grim Fandango» haya desbancado a «The Curse of Monkey Island». La explicación es muy sencilla. Todo se basa en el famoso dicho: "para gustos están los colores". «Grim Fandango» adelanta a «Monkey III» porque, este mes, ha recibido 13 puntos más, y «Monkey Island» no aparece en el TOP 5 porque tiene 9 puntos menos que «Sam & Max». Ya sabéis como es la cosa: 5 puntos a la primera aventura que elijáis, en ambas listas; 3 puntos a la segunda, y 1 a la tercera. Si no estáis de acuerdo con las posiciones, votad y esperad acontecimientos.

Jaime también nos cuenta: "¿Cómo puede ser que Lucas vaya a realizar «Monkey IV» en 3D? No creo que pueda soportar ver a Guybrush convertido en un monigote tridimensional". Bueeeno. Volvemos a lo de siempre... Las aventuras gráficas se adaptan condenadamente bien a un entorno 2D, pero hay que ser realistas, y aceptar que los juegos 2D no venden en ningún género. Ya no vale la afirmación "si LucasArts hiciese una aventura en 2D, todo el mundo la compraría", que tantas veces he leído en vuestras cartas. Ya lo hizo con «The Curse of Monkey Island» y las ventas fueron discretas en el mercado anglosajón. Hacer una aventura gráfica cuesta años de trabajo y mucho dinero, por lo que deben vender un montón de copias. A las compañías les es más cómodo comprar un motor 3D, liarse a producir clónicos de «Quake» y, ¡hala!, a ganar dinero a espuertas. Por tanto, se trata de aceptar las 3D, o nada. Y ya podéis rezar para que «Discworld Noir», «Gabriel Knight III» y «Simon the Sorcerer III» se vendan bien, porque sino será... nada. No podemos terminar la reunión sin mostrar la luz a algún aventurero bloqueado. Juanjo, de Granada, ha entrado en el cementerio de «Igor. Objetivo Uikokahonia», pero no sabe en qué tumba tiene que buscar la estatua. Para ello, debes introducir la flor del bosque en el jarrón, y atraer a la luciérnaga líder. Entrega la recién creada bombilla al farero, y los contrabandistas del barco te dirán el nombre de la tumba. Algo más fácil lo tiene Sudhir Raisinghani, en «Broken Sword». Para salir del hotel con el manuscrito, tíralo por la ventana de una de las habitaciones. Después escapa tranquilamente, ve al callejón, y allí lo encontrarás. Nuestro espacio se ha terminado, por lo que sólo nos queda despedirnos hasta el mes que viene. ¡No faltéis a la cita!

El Gran Tarkilmar

Las mejores del momento

- Grim Fandango
- The Curse of Monkey Island
- Broken Sword II
- Expediente X
- Broken Sword

TOP 5

- Monkey Island II
- The Curse of Monkey Island
- Day of the Tentacle
- Broken Sword
- Sam & Max

El reto

Con el paso de los meses, esta sección se ha convertido en vuestra favorita, a tenor del gran número de cartas recibidas, tanto para proponer nuevos retos como para resolverlos. Dos enigmas que teníamos pendientes han sido desvelados por varios empedernidos aventureros. El primero de ellos consistía en encontrar el nombre del conejo Max, en «Sam & Max», antes de reunirse con el gato mensajero. Como podéis ver en la fotografía, aparece en una de las balas que dispara el vecino de los detectives, y hace falta pausar el juego en el momento exacto para darse cuenta. Oriol Domínguez y Jacobo Amselem de Sevilla han sido los únicos que han dado en el clavo. Otra curiosidad ha sido resuelta por Pablo Pérez, alias MAS-K, y Jesús Bujanda de Gijón. Se trataba de visitar «Mundodisco» desde «Mundodisco II» para hacer que los dos Rincewind se encuentren y, de paso, discutan sobre el menor coeficiente intelectual de su nuevo "jefe". Para ello, basta con entrar en el Círculo de Piedras, en el mundo de los elfos (Acto 2), entre 5 y 10 veces seguidas. Una de ellas se convertirá en el mencionado viaje al pasado. Para que podáis emular a estos cuatro Aventureros de Honor, aquí tenéis dos nuevos retos. El primero ha sido propuesto por Francisco Javier Molina, de Utrera. Consiste en averiguar la forma de viajar desde la estación de metro de «Broken Sword II» hasta otra aventura que se desarrolla en el mismo lugar. Buscad bien, porque es complicado. Si la cosa se os atraganta, entonces observad la fotografía del señor barbudo. Se trata de Jo "Captain Tripps" Ashburn, uno de los testeadores de LucasArts, y también el encargado de redactar la mayoría de los manuales. El Reto consiste en descubrir qué personaje de una aventura de Lucas se basa en él, y en qué juego aparece. Así que, venga, a darle al coco. ¿Hay alguien capaz de resolver los dos Retos?


Sam & Max


Jo "Captain Tripps" Ashburn

NOTA IMPORTANTE:

Para participar en esta sección tenéis que enviarnos una carta o e-mail con vuestras opiniones o preguntas a las siguientes direcciones:
CARTAS: MICROMANÍA, C/ Ciruelos, 4.
San Sebastián de los Reyes. 28700 Madrid.
Indicad en el sobre EL CLUB DE LA AVENTURA
E-MAIL: clubaventura.micromania@hobbypress.es

La opinión de los expertos

Es agradable reencontrarse, de vez en cuando, con viejos conocidos: «Sam & Max» retorna a las listas después de muchos meses de ausencia. Aunque suponemos que eso debe ser bastante desmoralizador para las aventuras publicadas en los últimos meses. Por suerte, las cosas mejoran en Las Mejores del Momento, donde «Grim Fandango» y «Expediente X» hacen honor al nombre de la lista, pues apenas tienen unos meses de antigüedad. Es de esperar que, con la llegada de «Discworld Noir» y «Gabriel Knight III», ambos TOPs se sacudan las telarañas...

Mortal Kombat 4

PC CD



Los siguientes códigos proporcionan ventajas adicionales al personaje que hayamos elegido:
111-111: Arma aleatoria Gratis.
555-555: Muchas Armas gratis.
222-222: Comenzar con un arma aleatoria cualquiera.
100-100: Evita lanzamientos.
010-010: Desactiva el máximo Daño.
110-110: Desactiva lanzamientos y máximo daño.
444-444: Comienzo del combate con armas igualadas.
666-666: Apaga la música.
050-050: El perdedor Explota.
123-123: El primero que golpee gana.
060-060: Sin modo de lluvia o viento.
321-321: Modo de cabezas grandes.



Sports Car GT

PC CD



Para activar el modo de trucos en este espectacular programa de Electronic Arts, tenéis que teclear: "isi-cheeseman" en el menú principal del juego. Luego, al empezar una carrera nueva, teclear lo siguiente para acceder a los trucos:
isi-corsica: Aumenta las opciones del coche al máximo.
isi-delicate: Se accede a la modalidad Kitty-car.
isi-plague: Se accede a la modalidad GT3 Alianza.

Command & Conquer

PC CD





En «Command & Conquer» hay un truco interesante: en las pantallas en las que puedas construir base, también puedes construir muro. El truco consiste en vallar o rodear toda tu zona (incluido el tiberium) con muro apoyándote en montañas si quieres. De este modo, los enemigos se quedarán parados al lado del muro sin hacer nada. Tú los puedes matar con un tanque desde lejos (mejor con tanques GDI). Pero el truco va más allá. Puedes enviar a un carro rápido a investigar territorio y si descubres la base enemiga, bingo. Puedes construir muro poco a poco hasta llegar a la base enemiga y taponarle la entrada. Ellos ni se inmutan, se quedan parados.
De este modo, todo el territorio está a tu disposición y cuando ya te hayas reforzado bien de unidades, podrás destruirlos sin piedad.



Midtown Madness

PC CD



Añade esta línea de comando para activar los trucos de este programa de Microsoft:
-allrace: Acceso a todas las carreras
-allcars: Acceso a todos los coches
Ejemplo: C:\Midtown\midtown.exe -allcars -allrace



Transport Tycoon





PC CD



Lo que viene a continuación no son trucos que se traten de escribir códigos o frases o algo similar... Son ayudas en los que se aprovechan ciertos "bugs" del juego para derrotar a las compañías de transporte rivales.
Puedes demoler algunos tramos de carretera construidos por el enemigo, si anteriormente construyes una vía de tren que se cruce con la carretera. Una vez construido, sólo tienes que demoler el sector en donde se cruza la vía de tren con la carretera; de esa forma no sólo se demolerá tu vía de tren si no que también desaparecerá el tramo de carretera del enemigo. Con lo que se consigue que los vehículos enemigos den la vuelta al ver que la carretera está cortada y no pueden llevar las mercancías a su destino. (en algunas versiones del juego este bug está corregido).
Para hacer explotar los trenes enemigos:
- Primero ir a una estación de tren enemiga y ver que haya espacio libre para construir justo cuando acaba la estación enemiga.





- Lo siguiente será construir una vía de tren justo donde acaba la estación enemiga, pero de manera que esté pegada a ella, es decir, que la vía que construyes salga de la estación enemiga.
- Una vez hecho, tienes que poner un "Depot" en el otro extremo de la vía que has construido.
- Lo siguiente será comprar una locomotora (la más barata que haya) y que esté en ese "Depot".
- Y, por último, esperar a que el tren enemigo se pare en la estación para cargar o descargar. Cuando esté ya parado, sacas la locomotora que has comprado nueva, y le dejas que siga su camino hasta que llegue a los extremos de la estación enemiga, donde tu tren no entrará, pero cuando vaya a dar la vuelta para volver al depot, podrás ver que se produce una explosión, tu tren y el del enemigo con todos los vagones se reducen a escombros...
Este truco es infalible para acabar con la compañía enemiga, porque si le destruyes todos los trenes llega un momento que el enemigo se queda saturado y no sabe que hacer, perdiendo dinero a cada instante. (Es posible que este truco no funcione con algunas versiones).

NOTA IMPORTANTE:

Si queréis enviarnos vuestros trucos para que los publiquemos, debéis enviarnos una carta a: CÓDIGO SECRETO, MICROMANÍA C/Ciruelos, 4 - San Sebastián de los Reyes - 28700 Madrid. También podéis mandarnos un e-mail a: ***codigosecreto.micromania@hobbypress.es***

Worms Armageddon





Tienes que ir a la carpeta data. Después a "mission". Allí, si abres los archivos .wam con un procesador de texto, podrás modificar lo que sea. Por ejemplo, abre el archivo mision1.wam. Verás la energía de cada gusano, la munición, el lugar de partida, las cajas, su frecuencia, etc.

Ahora pongamos:
Ammo_JetPack=3: Y arriba cambiemos JetPackTimeLimit=90

Ahora, en la primera misión tendremos 3 Jetpacks, de 90s de duración.
Solo sirve si tienes el juego en el disco duro.

Hay más armas:
Ammo_Bazooka=-1: Si pones = -1 será munición infinita.
Ammo_LongBow=-1
Ammo_Sheep=-1
Andres_age

Baldur's Gate





Éste es un error del juego «Baldur's Gate» que hará que tu grupo sea inmensamente rico, con lo que podrás comprar lo que quieras en el juego. Sólo funciona con algunas versiones del juego. Si le aplicas los "patches" (actualizaciones) a las últimas versiones, puede que este truco no funciones debido a que el error haya sido arreglado. Primero deberás obtener una gema y una poción –cualquier gema y cualquier poción servirán–. Ve al inventario del personaje principal y pon la poción en el primer hueco para los objetos rápidos. Luego ve a la pantalla principal del juego –la pantalla en la que ven a todos tus personajes y puedes moverlos, atacar, etc.– y verás la poción en los huecos para uso rápido. Vuelve a ir al inventario y reemplaza la poción por la gema. Cuando vuelvas a la pantalla principal, verás que todavía se ve la poción en el hueco de uso rápido. Haz "click" en la poción con el botón izquierdo del ratón –desde la pantalla principal– unas cuantas veces –cuantas más veces hagas click más dinero conseguirás al final–, como si estuvieras usando la poción. Si ahora vuelves a la pantalla de inventario, verás que tienes más o menos unas 65.500 gemas que tienen un valor de entre 80.000 y 125.000 piezas de oro. Ahora sólo tienes que ir a cualquier posada y vender las gemas para ser inmensamente rico durante el resto del juego. Si por algún casual alguna vez te falta dinero, siempre puedes repetir la acción tantas veces como quieras.





GANADORES DE AGOSTO DE CAMISETAS DEL «TIPS & TRICKS TEAM»:

David Fernández Martín-Sonseca, José Javier Soriano, Lucas Vidal Fokin. Los trucos serán publicados y premiados siempre que el juego se haya comentado en Micromanía y no hayan salido ya.





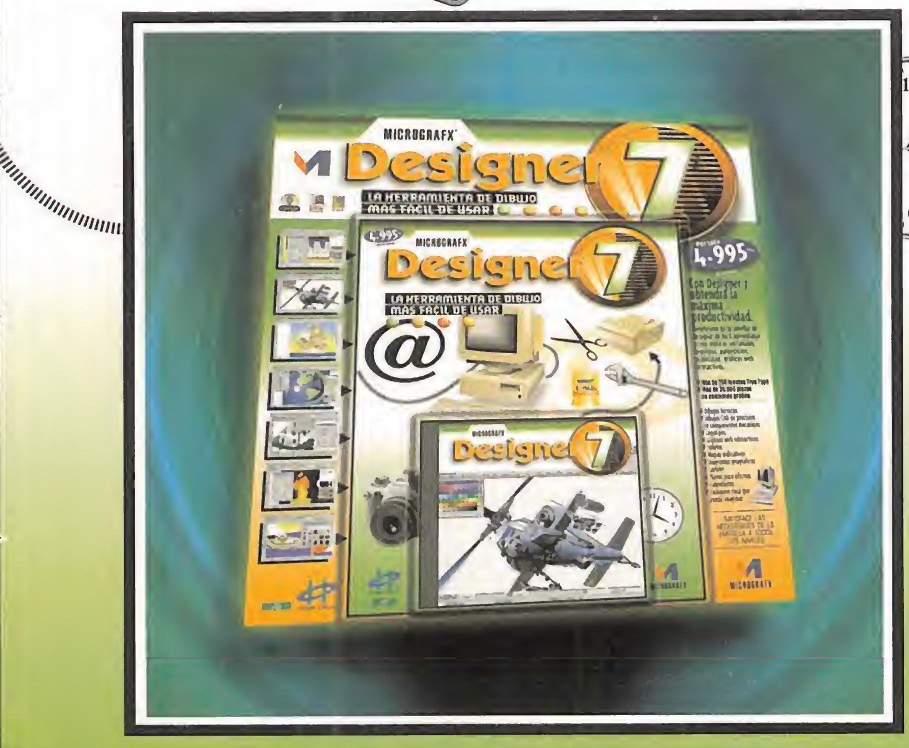
Por sólo 4.995 Ptas.
30,02 euros

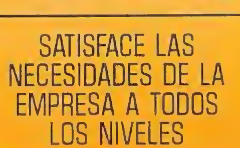
Con Designer 7 obtendrá la máxima productividad.

Benefíciese de la interfaz de Designer de fácil aprendizaje y cree gráficos vectoriales, logotipos, autoedición, publicidad, gráficos web interactivos...

- **Más de 250 fuentes True Type**
- **Más de 35.000 piezas de contenido gráfico**

- Dibujos técnicos
- Dibujos CAD de precisión de componentes mecánicos
- Logotipos
- Gráficos web interactivos
- Folletos
- Mapas indicativos
- Diagramas geográficos
- Carteles
- Planos para oficinas
- Calendarios
- Cualquier cosa que pueda imaginar





SATISFACE LAS NECESIDADES DE LA EMPRESA A TODOS LOS NIVELES

A la venta en todos los quioscos de prensa

Si no lo encuentra, solicite su ejemplar llamando a los teléfonos:
91/654 72 18 ó 91/654 84 19 o por correo electrónico a: pedidos@hobbypress.es



MICROGRAFX



STAR WARS EPISODIO I

La Amenaza Fantasma

Son malos tiempos para la galaxia. La ambiciosa Federación Mercantil ha establecido un bloqueo comercial sobre el próspero planeta de Naboo. Mientras el senado mantiene interminables debates sobre de la mejor manera de solucionar la crisis, el canciller supremo de la república decide mandar en secreto a dos Caballeros Jedi con la esperanza de que hagan entrar en razón a la Federación. Sin embargo...
Éste es el comienzo de «La Amenaza Fantasma», el primer Episodio de «Star Wars». Descubre en las siguientes páginas las respuestas a todos sus secretos, y da con nosotros el primer paso a un universo fantástico en el que La Fuerza estará contigo siempre.

Salvar la galaxia del Lado Oscuro







NIVEL 1: NAVES DE BATALLA

Objetivo: Llegar al hangar

Comienzas con Obi-Wan junto a Qui-Gon en la sala de conferencias. Habla con el androide y pregúntale por el gas. Cuando termines, desenvaina el sable de luz y sal de la habitación. Acaba con los androides que esperan fuera –acércate devolviendo los disparos o utiliza la Fuerza–. Si vas a la izquierda encontrarás un armario con un detonador termal, y un botiquín de recuperación de salud completa en una habitación circular. Si vas hacia la derecha, encontrarás un armario con una pistola láser con 250 disparos.

Vete por el ramal central del pasillo, en donde verás a una unidad R2 reparando una puerta. Gira a la derecha y acaba con los dos androides de combate que te esperan allí. Entra en la habitación circular y acciona el interruptor que abre la puerta. Si lo necesitas coge el botiquín que se encuentra en el armario a la izquierda del R2.

Entra por la puerta y gira hacia la derecha en el pasillo hasta que llegues a una puerta cerrada. Métete en la habitación de la derecha y acciona el interruptor que abre la puerta secreta de la izquierda. Acaba con el androide de batalla que hay y pulsa el interruptor que abre la puerta del pasillo.

Sigue a Qui-Gon hacia la sala de control, y cuando el virrey cierre las puertas, gira hacia la derecha en cuanto lleguen los destructores –no merece la pena quedarse, ya que son prácticamente invulnerables a todas las armas menos a los misiles de protones–. Espera a Qui-Gon junto a la abertura de la izquierda, y cuando llegue métete por ella. Cuando os separéis, ve por la pasarela hasta llegar al hangar, en donde verás como tu nave explota en pedazos.

Sigue por la plataforma hasta que llegues a una zona que está siendo limpiada por androides de mantenimiento, y que pueden electrocutarte si te acercas mucho a ellos. Elimínalos con la pistola.

Desplázate por la zona hasta que encuentres el interruptor que acciona una puerta cerrada, acciónalo y vete hacia la puerta, disparando al androide que te saldrá por el camino. Acciona el interruptor que hay dentro de la habitación, y métete por la puerta que da a los conductos de ventilación –los de los ventiladores–. Date prisa, porque esta puerta sólo estará abierta muy poco tiempo.

Cuando llegues al pasillo, gira a la izquierda, acaba con los tres androides de batalla y recoge el botiquín que soltará uno cuando lo destruyas. Retrocede y vete por el ramal de la derecha hasta que llegues a una reja que se derrumbará cuando te pongas encima. Aparecerás en una intersección que da a dos puertas azules y a una roja, y a un montón de androides. Acaba con ellos y métete por la puerta de la derecha. Baja por el ascensor, destruye a los androides que encontrarás y acciona el interruptor para abrir las puertas.

Habla con el Neimoidiano para obtener información sobre el generador, y cuando acabes desenfunda tu pistola y métete en la habitación de detrás de ti para destruirlo –se apagarán las luces si lo has hecho bien–.

Vuelve a subir por el ascensor y dirígete hacia la puerta roja –ahora abierta–. Acaba con todos los guardias que veas –menos con el de la nave espacial, que se irá rápidamente–, y dirígete hacia las cajas de la derecha. Hay un botiquín pequeño encima de una de ellas. Sube y cógelo. En esa misma zona hay otra caja que si la apartas te permitirá acceder a una habitación secreta con otro botiquín pequeño y un detonador termal.

Súbete al ascensor de esa misma habitación y vete por la plataforma de la derecha hasta que llegues a una zona en la que oigas a Qui-Gon llamarte. Tras hablar con él, avanza hasta el final de la plataforma. Verás un ascensor con los controles bloqueados. Gira hacia la derecha y luego hacia la izquierda hasta que llegues a un interruptor. Acciónalo y métete por el nuevo camino hasta que llegues a otro interruptor. Púlsalo, espera a que una plataforma se mueva a tu izquierda y camina por ella hasta que llegues a un último interruptor. Acciónalo y vete al ascensor, cuyos controles acabas de desbloquear. Ve por el camino de la derecha, y tras acabar con los androides de dos plataformas flotantes que se elevaran hacia ti, métete en una plataforma que verás a tu izquierda –la del panel de control–. Con eso terminarás el primer nivel.





NIVEL 2: LOS PANTANOS DE NABOO

Objetivo: Encontrar a Qui-Gon

En este nivel comienzas en una isleta del pantano. Gira hacia la izquierda y comienza a nadar hacia un claro que verás entre dos árboles. Si no lo ves, nada siguiendo el contorno del pantano hasta que lo descubras.
Una vez en el claro, te encontrarás con varios androides de batalla y con una pistola láser con 250 tiros. Tras destruir a los androides salta al agua y nada hacia la izquierda hasta que encuentres un camino montaña arriba que te llevará a Jar Jar Binks.
Habla con él, y cuando comience a huir de los "macaneks" síguele –se va por el camino que desciende por la colina de la izquierda–. Volverás a una zona con agua. Nada hacia cualquiera de los lados –pero con cuidado, que a la izquierda hay un androide de batalla– hasta que llegues a un claro en el que verás a Jar Jar encima de una gran roca. En una de las esquinas de este claro verás un botiquín de recuperación de salud completa, aunque lamentablemente verás que está guardado por dos androides.
Elimínalos, coge la salud y efectúa un salto doble sobre la roca cercana para coger el detonador termal. No te olvides de acabar con el androide que patrulla el saliente pequeño cerca de Jar Jar.
Para alcanzar a Jar Jar, acércate al cuadrado de madera que hay en el suelo cerca de la roca sobre la que está, y empújalo –con la barra espaciadora, no con el empujón de la fuerza– hacia la roca. Nota: Fíjate en las marcas en la hierba para ver el lugar exacto en el que hay que ponerlo. Salta, cruza dos rampas de madera, y vuelve a saltar para llegar al terreno elevado. Camina por la tercera rampa de madera, pero quédate por la mitad –al final sólo te encontrarás con 10 androides de batalla bastante durillos–, y gira hacia la izquierda. Verás a Jar Jar debajo de ti, en el suelo.
Salta hacia él, coge la bola de energía gungan y sigue a Jar Jar, que habrá vuelto a correr. Desenvaina tu sable, ya que muy pronto llegarás a una zona con 7 androides que tendrás que eliminar. Salta al agua, y si estás mal de salud recoge el botiquín de recuperación de salud pequeña que hay en una zona apartada de la derecha. Sigue a Jar Jar fuera del agua y avanza procurando esquivar a la fauna de los pantanos. Si te quedas mucho tiempo cerca de ellos te atacarán, por lo que corre y salta encima del muro de piedra pequeño. Desde allí, tírate al agua –en la esquina superior izquierda hay un claro apartado con un botiquín de recuperación de salud completa–. Cógelo, retrocede y sigue por el camino por el que viste desaparecer a Jar Jar, eliminando de paso a unos cuantos androides con los que te encontrarás. Llegarás a una zona con varias plataformas. Sigue las instrucciones de Jar Jar y "salta a la más alta". Cuando llegues a ella verás como nuestro simpático amigo sigue su huida de los macaneks.
Síguelo mientras desciende por una pequeña colina hasta llegar a una intersección. El camino de la izquierda te llevará a enfrentarte a muchos más androides de los que puedes manejar, mientras que el de la derecha te llevará a Jar Jar, que se encuentra encima de un risco al que no saltar. Tienes que encontrar otra manera de llegar a él, por lo que mejor toma el camino del centro –teniendo cuidado con los árboles que se caen, eso sí– hasta que llegues a un muro que te impida avanzar más. Desde allí, gira a la izquierda hasta que veas un botiquín de recuperación de salud pequeña.
Ahora te encontrarás delante de un estanque con dos peces grandes que te atacarán si te metes en el agua. Como tienes que saltar por los salientes hasta llegar al de la esquina, si no estas muy seguro de tu habilidad "saltarina", elimina a los peces antes de saltar. Ya en este último saliente tendrás que realizar un salto doble con carrera hacia la plataforma de la derecha. Avanza por ella, y realiza otro salto doble con carrera hacia la plataforma en la que Jar Jar te está esperando.
Tras hablar con él, volverá a huir, lo que te obligará a seguirle una vez más. Para ello, tendrás que hacer dos saltos dobles con carrerilla, pero teniendo cuidado con el androide sobre plataforma volante que patrulla la zona –si nos dispara en el aire caeremos al suelo–. De cualquier manera, como esta zona es un poco problemática, guarda la partida antes de avanzar.
Ya en el otro lado, vuelve a seguir a Jar Jar. Acabarás llegando a una zona con un foso profundo y un tronco de madera móvil. Empuja el tronco al fondo del foso, y utilízalo para poder saltar al otro lado. Ya en él, haz un simple salto con carrerilla –o cógete a la enredadera–, para llegar al otro extremo. Avanza hasta que vuelvas a encontrarte con Jar Jar. Un poco más adelante hay un pelotón de androides, que os dispararán a ti y a Jar Jar en cuanto os vean. Si él muere, tendrás que volver a empezar el nivel, por lo que mejor guarda la partida –por si acaso– y disponte a protegerlo a toda costa. En este sentido, te puede ser muy útil el cañón de repetición pesado que hay a la izquierda del claro, ya que te permitirá despejar de enemigos rápidamente la pantalla. De cualquier manera, pase lo que pase no dispares a las cajas ni te acerques a ellas, ya que en su interior hay androides destructores.
Cuando la batalla haya terminado vete por el camino de la derecha para encontrar a Qui-Gon y a Jar Jar, y terminar así el nivel.





NIVEL 3: OTOH GUNGA

Objetivo: Rescatar a Jar Jar Binks

Sigue a Qui-Gon y a Jar Jar hasta que llegues a las cámaras del Jefe Nass. Tras la breve conversación con él, habla con Qui-Gon y sal de la habitación. Gira a la izquierda en la siguiente burbuja y coge las bolas de energía gungan que verás. Sal y vete todo recto pasado el acuario y métete en una pequeña burbuja de transporte, a la que activarás pulsando el botón.

Al salir de la burbuja encontrarás que el único camino por el que puedes seguir está guardado por dos gungans que no te dejan seguir. Apártalos sin causarles daño –tal y como te pidió Qui-Gon– utilizando la Fuerza o las bolas de energía gungan. Nota: A lo largo del nivel, algunos guardias te atacarán, por lo que acostúmbrate también a defenderte de ellos de esta manera.

Tras pasar el primer control de los gungans, baja por el pasillo hasta que llegues a otra burbuja. Neutraliza al guardia que verás allí –empujón o bola de energía– y métete por el pasillo que lleva a una tercera burbuja, una con una alfombra negra con un círculo amarillo. En ella oirás a Jar Jar pedirte ayuda –se encuentra en la burbuja cerrada de al lado, a la que de momento no puedes llegar–. Habla con el guardia de la burbuja y convéncele para que te de un pase.

Métete por el pasillo abierto hasta que llegues a una zona con tres círculos blancos en el suelo. Son unos pilares, dos de los cuales se alzarán en cuando entres en la habitación. Tienes que saltar sobre ellos para llegar al balcón del otro extremo de la habitación. Nota: si fallas y te caes al fondo, no te preocupes, ya que si te subes al tercer pilar, este hará de ascensor y te subirá al balcón desde el que entraste a la habitación. Ya en el otro lado, neutraliza a los guardias, métete en la burbuja y acciona el interruptor.

Prepárate, porque tras atravesar un pasillo muy, muy largo, tendrás que enfrentarte a uno de los puzzles más difíciles de todo el juego: saltar sobre unos pilares que se hunden cuando saltas sobre ellos, para llegar al balcón del otro lado. La mejor manera de superar este endemoniado puzzle es nada más aterrizar en el primer pilar, girar rápidamente hacia el próximo y efectuar un salto –mejor si es doble– hacia él. Olvídate de la pistola sobre el pilar, ya que te supondrá más molestias que otra cosa. Tras pasar este puzzle, continúa todo recto hasta llegar al final, y métete en la burbuja de transporte que verás allí.

Sal, y ve por el camino de la izquierda, hasta que llegues a un puzzle cronometrado. En él tendrás que accionar el botón de la derecha y subir corriendo por la rampa circular para pasar por la puerta que acabarás de abrir antes de que se cierre.

Una vez pasada la puerta, llegarás a una burbuja con un guardia gungan y un pasillo cerrado. Habla con el guardia y utiliza un truco mental Jedi para convencerle de que debes ser alguien muy importante para tener un pase. De esta manera te abrirá la puerta.

Ve a la siguiente burbuja, y te encontrarás con una puerta cerrada con un extraño símbolo rojo a su derecha. Vete por la rampa de la izquierda y descubrirás una habitación con un campo de fuerza en el suelo cubriendo el símbolo que viste en la puerta anterior. También verás un pilar con un interruptor al que no puedes llegar. Utiliza el bloque que verás en el suelo para subirte a él y accionarlo, descubriendo al hacerlo un segundo interruptor. Repite con él este proceso hasta que hayas activado los interruptores de los cuatro pilares de la habitación desconectando así el campo de fuerza. Salta al interior del agujero, acciona el interruptor y vuelve a la habitación anterior para meterte por el pasillo que estaba cerrado. Cuando pases dentro, te encontrarás con otro puzzle. Salta dentro de la habitación, y mueve la caja al lado del pilar con el botón. Púlsalo, salta rápidamente a la parte superior del pilar, y desde allí efectúa rápidamente un salto doble con carrerilla para meterte por la puerta que has abierto antes de que se cierre.

Habla con el gungan. Te ayudará a controlar las burbujas. Continúa tu camino, y llega hasta la siguiente burbuja. Ya en el último nivel, habla con todos los guardias que veas, utilizando tus poderes Jedi para convencerles de que suelten a Jar Jar. Cuando lo hagan, síguele y reúnete con Qui-Gon al final del nivel.

NIVEL 4: LOS JARDINES DE THEED

Objetivo: Alcanzar las puertas del palacio

En cuanto el tanque destruya el puente, salta sobre sus restos, gira a la derecha y arrójate al agua –ten cuidado con la cascada de la izquierda, ya que si te despistas caerás por ella–.

Nada hasta llegar a los escalones del muro de la derecha, y sube por ellos hasta llegar a una zona llena de estanques. Introdúcete en ellos –lo más lejos que puedas de la cascada o te arrastrará corriente abajo–. Nada por los estanques hasta que llegues a un muro con tres cascadas. Ponte enfrente de él, y fíjate en la que está más a la izquierda. Verás un saliente y unas escaleras. Ese es tu próximo objetivo, teniendo que saltar por el camino que pasa por las tres cascadas para llegar a él. Una vez en él, saca tu pistola láser y dispara a la palanca –o utiliza el empujón de la fuerza– para accionarla y desplegar un puente hacia donde estás.

Crúzalo, y acaba con los androides que saldrán tras doblar la esquina izquierda, con bastante cuidado. Tras destruirlos a todos te encontrarás con un campo de fuerza rosa que protege el acceso a una presa. Dispara a la palanca que aparece a su izquierda para desactivarlo, y cruza por el acceso que antes bloqueaba. Encárgate del androide que patrulla la zona, y avanza hasta que te encuentres con unos pocos soldados de Theed. Ayúdalos a acabar con unos androides que les atacan, y recibirás como premio una pistola láser automática, con trescientos disparos.

Continúa avanzando hasta llegar a una zona literalmente plagada de enemigos. Vete por la izquierda para esquivar al tanque que patrulla la zona derecha, abriéndote camino por el laberinto. Recoge por el camino los objetos que te encontrarás, esquiva siempre al poderoso tanque, no te acerques a las cajas grandes ya que en su interior hay destructores, y pase lo que pase no te quedes quieto en una zona luchando demasiado tiempo. Asegúrate, eso sí, de ayudar a los dos soldados theedianos que resisten en la zona inferior derecha del jardín, ya que uno de ellos tiene el código de la puerta de los jardines privados.

Una vez introducido por fin el código en la puerta, acaba con los androides que te saldrán al paso y dirígete hacia la sala central, activa el botón rojo que verás allí y métete por la puerta que se acaba de abrir.

Avanza por el único camino disponible hasta que llegues a un estanque con un pez y unas escaleras a su izquierda. Sube por ellas y aprieta el botón para elevar el nivel de agua en el estanque, y poder así nadar al otro lado. Nota: Fíjate por el camino en un botón sumergido que verás. Sube por las escaleras, y acciona el botón que verás allí, para a continuación volver a descender y accionar el botón que anteriormente viste sumergido, liberando así un puente.

Sube por las escaleras, camina por el puente, gira a la derecha y camina hasta que llegues a un callejón sin salida. Gira a la izquierda y dispara o utiliza la Fuerza para accionar la palanca de la isleta, y métete por el puente que se descubrirá, eliminando de paso la bomba que verás en el suelo.

Sigue avanzando, ya que las puertas del palacio se encuentran como quien dice a la vuelta de la esquina. Lamentablemente, las está custodiando un fuerte tanque, por lo que tendrás que ser muy rápido para no acabar hecho fosfatina en tu intento por pasar. Para abrir las puertas, debes accionar dos palancas que se encuentran en la plaza que patrulla el tanque: una en una habitación y otra al lado de una ventana. Cada una de ellas se encuentra en un lado de la plaza, al lado de un bloque de cemento. Empieza con la que está más lejana, y corre hacia ella esquivando –en la medida de lo posible– el fuego del tanque. Cuando llegues al lado del bloque salta sobre él, vuelve a saltar, y utiliza la fuerza para accionar la palanca.

Tras todo esto, retrocede hacia la zona de la derecha, elimina las minas de tierra que hay allí y salta sobre el saliente de la ventana, desde allí, vuelve a saltar, ahora al saliente de la ventana superior y métete en la habitación de arriba. Acciona la palanca, salta a la plaza y entra corriendo en el palacio.









NIVEL 5: HUIDA DE THEED

Objetivo: Proteger a la Reina, alcanzar el hangar

Debes proteger a la reina, ya que si muere tendrás que reiniciar el nivel entero. Así pues, no te alejes demasiado de ella en tus exploraciones. Comenzarás el nivel siguiendo a la reina por las escaleras, y tras atravesar unas cuantas habitaciones llegarás al jardín. Habla con la reina, la cual te dirá que hay un camino secreto detrás de la estatua. Apártala a un lado para meterte por él, asegurándote que hay espacio suficiente para que la reina quepa.

Acabarás llegando a una puerta cerrada. Para traspasarla, gírate hacia la izquierda, acaba con el androide que aparecerá de un momento a otro, y pega un salto doble para llegar hacia la plataforma en la que estaba. Una vez allí métete en la habitación por la ventana, ábrele la puerta a la reina y coge la pistola láser con 250 tiros y un botiquín.

Sal y adelántate un poco para explorar –volviendo de vez en cuando para ver como está, por supuesto–, desciende por las escaleras y acaba con todos los androides. Tras despacharte con ellos a gusto, tira por el ramal de la izquierda y sube al piso de arriba para hacerte con un botiquín de recuperación de salud total. Habla con el niño, y dile que ahora puede volver con su madre –está en la casa enfrente de donde dejaste a la reina–. Síguelo y habla con su madre, que agradecida te dará un botiquín.

Habla con la reina y llévatela por el ramal derecho, pero manteniéndote siempre a la izquierda del camino. Llegarás a un patio patrullado por un tanque y con una puerta de seguridad cerrada a la derecha. La reina se quedará en una zona segura y te dirá que tenéis que pasar por esa puerta, y que esperará a que encuentres una manera de hacerlo –encantadora criatura–. Antes de ponerte a ello, eso sí, elimina a todos los androides que merodean por la zona.

Sube por las escaleras de la izquierda, eliminando de paso a un par de androides y te encontrarás con un soldado herido que te pide agua. Si le ayudas, salta fuera del puente cerca de donde está, concretamente en un sitio en el que falta la barandilla. Ve por el camino, gira a la izquierda y sube por las escaleras. Llegarás a una habitación con un escudo, una bomba de fusión y un vaso de agua. Coge la bomba y el agua, abre la puerta y dale el agua al soldado. Tras eso, vuelve a entrar a la habitación, coge el escudo y salta al patio para enseñarle al tanque de qué están hechos tu sable y tus detonadores termales. Pulsa el interruptor de la pared para abrir la puerta de seguridad, ve a por la reina, y dila que te siga al interior de la nueva zona.

Una vez en ella, elimina a los tres androides que se dirigirán hacia ti por el suelo, y destruye a los dos francotiradores que disparan desde la ventana, devolviéndoles sus disparos con tu sable. No ataques a los androides que están al lado del arco que da a las escaleras, ya que si los eliminas comenzarán a venir un montón de destructores.

Habla con la reina y subid por las escaleras de la derecha –dila que te siga–, cruzad el puente y entrar en la habitación del lado izquierdo. En su interior encontrarás un lanzamisiles de protones con 5 misiles y un botiquín de recuperación de salud completa.

Baja por las escaleras, espera a que aparezca rodando un androide destructor, y acaba con sus penas con un par de misiles. Tras acabar con él, avanza un poco hacia el sitio por donde apareció, y espera a que aparezca otro para dispensarle el mismo tratamiento. Vuelve a la habitación a por la reina, y síguela hacia unas puertas de seguridad cerradas. En cuanto llegues, baja por las escaleras de la derecha y acaba con los dos androides que verás allí.

Para abrir las puertas, tienes que retroceder hasta otras escaleras que se encuentran un poco antes del foso en el que eliminaste a los dos androides. Sube por ellas, entra en la casa de la izquierda, y habla con su propietaria. Si eres amable te indicará cómo abrir las puertas. Nota: Si lo necesitas hay un botiquín en su dormitorio. Sal de la casa por la ventana, y desplázate por la cuerda que verás para llegar al otro edificio. Una vez en él, salta y métete por la puerta de cristal en su interior. Encuentra el botón rojo que abre las puertas de seguridad, y sal por la salida inferior.

Recoge a la reina –si no se ha ido ya sola–, y habla con ella para decirla que tú irás por delante, explorando un poco el terreno. Te encontrarás con 2-3 androides de batalla cerca de algunas minas terráqueas, a los que deberás enseñales el calibre de tu láser. Avanza hasta que llegues a un puente elevado, salta por encima de él y métete en el bote que verás cerca. Desde él, métete en la habitación, hazte con la pistola láser y sube por las escaleras para llegar al balcón. Una vez allí, dispara o utiliza la fuerza sobre la palanca para bajar el puente, y que la reina pueda así cruzarlo.

Vuelve con ella y dila que te siga. Nota: Para que no pise las minas, lo mejor será que las vueles. Nada más cruzar el puente, la reina te adelantará hasta que lleguéis a una zona con una fuente cerca, en donde se parará. En cuanto te acerques exclamará "¡Estamos atrapados!", momento en el que verás un trío de androides al lado de un cañón pesado de repetición. Ignóralos de momento, y ocúpate de otros que llegarán por la espalda. Tras eso, ocúpate de los androides del cañón. Aparecerá un destructor rodando, por lo que utiliza el cañón para ocuparte de él, y vuelve a por la reina. Nota: ten cuidado, porque pueden aparecer más destructores. Cuando Amidala se encuentre a salvo contigo, empezará a correr de nuevo. Síguela hasta que llegue a una zona con dos puertas, en las que se quedará de momento porque serán "seguras". Métete en una de las puertas y habla con el hombre que verás allí para que te abra la otra puerta. Pasa dentro, coge el botiquín, recoge a la reina y llévala a la puerta del hangar –la de la izquierda en el patio–. Elimina a los androides que te salgan al paso.

En la puerta del hangar, tienes que hacer que la reina te espere, pasar al interior y acabar con todos los androides y salir para recogerla y reuniros con Qui-Gon y los demás.



NIVEL 6: MOS ESPA

Objetivo: Encontrar a Anakin, a Jar Jar y las partes del Podracer

En este nivel juegas por primera vez con Qui-Gon, por lo que empezarás únicamente con tu sable de luz. Por regla general, no tendrás que luchar mucho, por lo que procura ir desarmado para no alertar a la gente, y procura no acercarte mucho a los Jawas o te dispararán, y si te defiendes de ellos tendrás que pelear contra todos.
Sal de la nave y dirígete a la ciudad. Por el camino te encontrarás con unos cuantos Moradores de las Arenas (Tusken Raiders), por lo que saca el sable para encargarte de ellos. Nota: Encárgate primero de los que van armados con rifle. Ya solventado el problema con los Moradores, entra en la ciudad. Lo primero que debes hacer es hablar con la vendedora de vegetales hidropónicos –se encuentra a tu izquierda–. Pregúntala por el T-14 y así conocerás de la existencia de Watto y de Anakin.
Tras eso, continúa por la calle hasta que te encuentres con le vendedor que presume de que va a "reventar contigo sus precios". Gracias a él oirás hablar de los podracers. Nota: si le preguntas lo que es un podracer te enseñará el suyo, y además podrás acceder a un botiquín. De cualquier manera, cuando termines vuelve a hablar con él y utiliza un truco mental jedi para que te indique donde está la tienda de Watto. Dirígete hacia ella, pero párate cuando llegues a una plaza con una gran bestia de carga verde. En ella verás a Padme. Tras hablar con ella, te encomendará buscar a Anakin mientras ella se ocupa de Jar Jar. Nota: Fíjate en donde está la bestia, ya que en el edificio de al lado encontrarás a Jar Jar cuando te toque a ti buscarle. Deja a Padme y métete en el barrio de los esclavos. Habla con los niños para que te indiquen donde está la casa de Anakin, y tras prometer a su madre que le liberarás de la esclavitud, te llevará con él. Nota: Antes de hablar con Anakin, coge el láser que hay en la esquina al lado de los Jawas. Lo necesitarás en el próximo nivel. Con él ya en tu poder, habla con Anakin cerca del podracer. Cuando terminéis te llevará a Watto, así que síguelo por el basurero. En él, tendrás que seguirle por una ruta alternativa, ya que muchos de los sitios por los que pasará Anakin serán demasiado estrechos para ti.

Ya en la tienda de Watto –la criatura voladora–, trata de convencer a Watto de que te dé el T-14. No lo conseguirás, pero podrás obtener de él una herramienta a cambio de la bomba de fusión de Naboo. Nota: Dependiendo del diálogo que escojas, te dará una cosa u otra. Fíjate en el cuadro del final para ver con quienes tienes que hablar para encontrar y cambiar partes de podracer.
Ya con el objeto en tu poder sal de la tienda, no sin antes haberle arrancado la promesa de que si tuvieras 50 monedas apostaría contra ti en las carreras. En las afueras de la tienda, habla con Anakin para preguntarle que necesita –un mecanismo de servo control y un acoplador de masa–. Te sugerirá que los cambies si no los puedes comprar, pero antes Padme te pedirá que busques a Jar Jar. Antes de ir a oír él, no obstante, habla con las Twi'lek –las chicas azules– que te dirán que si necesitas dinero Jabba te lo puede prestar.
Vuelve a la zona de los esclavos, en donde te encontrarás a uno que dice que le han quitado la casa. Entra dentro y tras acabar con ellos, salta por el patio trasero para acabar con los dos ladrones que amenazan al mercader, que agradecido te dará una de las piezas que necesitas
Sal por la puerta principal. Te encontrarás con una madre alienígena que llora porque un tal Capitán Neg tiene secuestrado a su hijo, y al que obviamente tendrás que liberar. Para ello, no intentes pasar por la puerta, ya que sería inútil. La única manera de pasar es a través de la cuerda que une ese edificio con el de enfrente, pero para llegar a ella tendrás que acceder primero a un edificio de la calle naranja. En él verás otra cuerda que lleva al apartamento de Sebulba, y desde el que podrás acceder a la azotea de la cuerda que necesitas. Nota: antes de entrar, elimina al guardia que saldrá de la casa del capitán Neg, porque si te acierta a mitad de camino te caerás a la calle y tendrás que repetir todo el proceso.
Ya en el piso del capitán Neg, acaba con el androide y con el ama de llaves, y dirígete hacia las jaula. En una está Tomo, y en la otra está un monstruo que se liberará en cuanto te acerques. La mejor manera de acabar con él sin que te quite mucha vida es ir a la zona del pasillo estrecho, en donde le será muy difícil acertarte, mientras que tú podrás acertarle a base de bien con tu sable. Cuando acabes con él, acércate a la jaula de Tomo y libéralo. Llévalo de vuelta con su madre, y ésta te dará otra pieza para cambiar por las que necesitas por el podracer. Ya sólo tienes que hacer los cambios para terminar el nivel.

Guía Comercial de Mos Espa (O con quién tengo que hablar para conseguir partes):

Watto: Esta especie de abejorro es muy fácil de encontrar. Su tienda se encuentra al final de la calle naranja.
Teemto: Puedes encontrar a Teemto en el bar (cantina) de la calle negra. Es el pequeño alienígena bebido.
Mawhonic: Tiene una tienda de reparación de podracers en la tienda azul. Encuentra una unidad R2 trabajando en un podracer y habrás encontrado la tienda. Mawhonic se encuentra en la parte de atrás.
Barbo: Es un tipo que se lo toma con calma, y que se encuentra siempre hablando con el guardia de las escaleras, en la calle naranja. Su tienda está al lado de donde Padme te está esperando. Para hablar con él tendrás que pillarlo en su tienda.
El mercader (no de Venecia, precisamente): Este estrambótico individuo tiene su tienda en una esquina de la calle azul. Ten cuidado si te acercas a él, porque va a "arrasá" sus precios.







NIVEL 7: ARENA DE MOS ESPA

Objetivo: Encontrar a Jabba, encontrar a Watto y encontrar a Anakin

No entres a la Arena todavía. Ve hacia la izquierda, hasta encontrarte a unos ladrones al lado de la entrada a un cañón. Acaba con ellos y métete por el cañón. Llegarás a un vehículo jawa tomado por los moradores de las arenas. Acaba con ellos y hazte con la pistola láser y el botiquín que hay en su interior, y vuelve a la zona en la que comenzaste el nivel. Nota: Deja salir primero a la unidad R2 para que si fuera te espera algún morador se lleve ella el tiro.

Busca y habla con la chica azul del nivel anterior, y convéncela para que te lleve con Jabba. Síguela hasta que llegues a una especie de foso donde tendrás que enfrentarte con el campeón de Jabba para ganarte los 50 peggats que necesitas. La mejor manera de eliminarlo es sacar el sable y dirigirte hacia la puerta para que no pueda salir. Empuja en dirección hacia él mientras lo atacas, para no dejarlo salir.

Una vez eliminado, sal del foso y te encontrarás en un bar. A la izquierda verás un grupo de aficionados a las carreras bloqueando la entrada. Habla con Teemto, y utiliza un truco mental jedi para que te lleve a otro sirviente de Watto que está tomando una copa con un amigo. El humano no será muy amable, por lo que tendrás que hablar con su amigo alienígena, Keg, para lograr sacar algo en claro. Te dirá que les invites a cada uno a una bebida. Para ello tendrás que hablar con el barman androide dos veces, y obtener así dos vasos de jugo de juri.

Al hacerlo el humano borracho saldrá corriendo en busca de Watto, y te pedirá que lo esperes allí. No le hagas caso, y síguelo hasta encontrar a Watto. Habla con él y haz la apuesta. Tras hacerlo, sal a las gradas por donde antes estaban los aficionados y salta a la arena para hablar con Anakin, que se encuentra al lado de su podracer. Éste te dirá que le han robado su inyector de fuel. Nota: Si no lo hace, simplemente corre detrás de la criatura azul, que es la que lo tiene.

Primero te llevará cerca de una trinchera con moradores de las arenas. Tras acabar con ellos, métete dentro de la trinchera y coge el botiquín y las granadas cegadoras. Ya con todo esto en tu poder, vuelve a seguir a la criatura azul, y síguela por las escaleras de la izquierda al interior del edificio con una cúpula como techo. Ignórala ya que no tiene ya la pieza, y mueve en su lugar el bloque del muro posterior.

Prepárate, porque pronto te tocará enfrentarte a otro jefe final, que además estará ayudado por unas ametralladoras láser que surgen del suelo. Lo mejor que puedes hacer para librarte de él sin demasiadas complicaciones es quedarte en la puerta y dispárale en cuanto lo veas. Si ves que la cosa se complica, alterna los tiros de láser con alguna que otra granada cegadora.

Una vez el jefe final haya muerto, sólo te quedará recoger del suelo la pieza de pod y llevársela a Anakin para terminar el nivel.





NIVEL 8: ENCUENTRO EN EL DESIERTO

Objetivo: Distraer a Darth Maul

En este nivel no puedes matar a Darth Maul, por lo que no te molestes intentándolo. Tu objetivo debe ser distraerle mientras tu tripulación lleva el generador de hipervelocidad a la nave. Si Darth Maul mata a cualquiera de ellos o destruye el generador tendrás que empezar de muevo el nivel, por lo que mejor no te despistes.

Lo primero es lo primero, así que sal de la ciudad caminando hacia la derecha. Allí te encontrarás con unos androides sonda que deberás destruir, ya que de lo contrario se unirán luego al guerrero sith para destruirte. Si te cuesta acertarles con el sable, déjalos atontados unos momentos con el empujón de la fuerza y remátalos antes de que se recuperen.



Cuando llegues al paso de la montaña, Darth Maul creará un desprendimiento de rocas con el que bloqueará tu paso, y saltará para enfrentarse contigo. Antes de empezar a combatir con él, desenvaina tu sable y destruye todos los peñascos que veas cerca de ti, ya que Darth Maul puede utilizar la Fuerza para arrojártelos. Tras eso, ya puedes centrarte de lleno en el combate con este peligroso enemigo. Cuando le dejes más o menos a la mitad la barra de vida escapará, momento que podrás aprovechar para coger el botiquín que hay en el deslizador de la esquina.

Ya recuperado (más o menos) acércate a una pequeña plataforma que hay cerca del derrumbamiento, y sobre la que deberás saltar. Una vez en ella, empuja la gran roca que verás para descubrir una abertura con la que pasar al otro lado y prepárate para un segundo enfrentamiento con Darth Maul. Como tu objetivo es entretenerle, no matarle, guarda el sable saca la pistola láser y avanza hacia él. Cuando vaya a atacarte, esquívale y colócate entre él y tus compañeros y la nave. Una vez en posición, comienza a dispararle con el láser como un poseso. Darth parará todos los disparos, pero mientras lo haga NO AVANZARÁ. Si ves que en vez de parar pega un salto para colocarse a tu lado, utiliza la Fuerza para empujarle y volver a dejarle donde estaba. Utiliza esta técnica hasta que tus compañeros entren en la nave, la arreglen y te recojan, con lo que terminará el nivel. Nota: Tranquilo, sólo tendrás que esperar un par de minutos.







NIVEL 9: CORUSCANT

Objetivo: Encontrar la Cámara del Senado, Proteger/Rescatar a la Reina

Comienzas en una plataforma flotante. Coge el láser R-65 que hay al lado de la nave, y la pistola láser automática de la esquina. Cuando camines hacia tu taxi, éste volará por los aires gracias a un cañón volador. Destrúyelo rápidamente –junto al resto de los enemigos que saldrán–, y corre hacia la plataforma deslizante con un androide encima. Habla con él para que os lleve a la oficina de turismo. Ya dentro, habla con el droide de recepción y con el turista de la esquina. Si te encuentras mal de vida puedes coger el botiquín de la sala de control. Continúa hacia la puerta negra hasta que llegues al androide que vende los billetes de la visita guiada a Coruscant. Cuestan 200 créditos republicanos que no tienes, por lo que vuelve a la zona con la unidad R2 y métete por una puerta que te llevará a una plataforma exterior con dos individuos. Uno estará interesado en comprar tus electrobinoculares, mientras que el otro estará dispuesto a venderte dos billetes para la visita guiada por dicha cantidad, por lo que lo único que tienes que hacer es sumar dos y dos y hacerte con los billetes.
Vuelve hacia la puerta que da inicio a la visita guiada por Coruscant. Es posible que te ataquen por el camino, por lo que tras acabar con tus asaltantes no sería una mala idea que recogieses el botiquín que dejaste antes. Cuando llegues a las puertas, el androide las abrirá y saldréis a una plataforma descubierta en la que otro cañón volador acabará con la nave guía y procederá a atacaros.
Tras acabar con él, tírate al almacén de la derecha –el que está lleno de cajas–, y mueve una que se encuentra cerca de la esquina superior derecha, y tras la que se oculta una puerta secreta que guarda una pistola láser automática. Cuando termines, mueve la caja hasta dejarla justo debajo del tramo de barandilla roto, y utilízala para auparte a la sala de control. En ella verás un botiquín y un par de palancas. Acciona la primera y vuelve a salir al almacén. Descubrirás que el campo de fuerza que rodeaba a otra caja móvil ha desaparecido. Arrastra esta caja al ascensor y vuelve a la sala de control para subir el ascensor y volver a conectar el campo de fuerza. Será entonces cuando oigas un grito de la reina (tranquilo, la están secuestrando no matando), por lo que tendrás que ir a rescatarla. Nota: Es absolutamente imposible que impidas este secuestro, por lo que no te rompas la cabeza intentando evitarlo.
Sube a la pasarela, llama a la plataforma ascensor, y utiliza la caja que dejaste antes para subirte a ella. Llegarás a otra plataforma flotante, en donde tendrás que acabar con unos cuantos enemigos. Acércate a las puertas de la plataforma. No se abrirán, pero harás que un bandido rompa la ventana y comience a dispararte por ella. Acaba con él y pega un salto al saliente que da a dicha ventana. Ahora tendrás que avanzar pegando saltos por los salientes y metiéndote de vez en cuando por los conductos de ventilación para activar unos interruptores.
Acabarás llegando a un almacén con dos cajas que puedes mover. Una está en el suelo y tapa la entrada a una zona con un botiquín, mientras que la otra se encuentra encima de una tercera caja. En su interior hay un láser R-65 con 100 disparos que puedes aprovechar. Sal del ascensor, entra en la zona mercante, y métete por el único ascensor que funciona –el que está abierto–. Bajarás a una zona con varias puertas que dan a un montón de enemigos y objetos. Lamentablemente, tendrás que eliminar a la mayoría de ellos para desactivar los campos de fuerza que protegen otro ascensor por donde debes pasar. Una vez abajo, ten cuidado con las arañas y metete por el pasillo oscuro hasta que llegues a una habitación donde encontrarás un hombre que te proporcionará la contraseña para salir –más adelante– de los bajos fondos de la ciudad: "Coruscant tiene unos atardeceres preciosos". Tras eso, dirígete a la gran puerta y entra en la zona de los forajidos. En ella te encontrarás un montón de gente que te pedirá dinero, pero que en cuanto te despistes te saltarán encima con un cuchillo. Así pues, no dudes en darle gusto al láser –al fin y al cabo, ahora no eres un jedi–.
En los bajos fondos tienes que atravesar una serie de habitaciones muy similares –en las que tendrás que pulsar unos interruptores para bajar unos muros falsos– hasta que llegues a la celda en la que tienen cautiva a la reina. NOTA: el pase para acceder a la celda se encuentra en el interior de una caja, en una habitación cercana.
Acaba con su centinela, recoge la llave que éste soltará, y corred hacia el ascensor. Allí tendrás que utilizar la llave que cogiste a su centinela para utilizarlo. Cuando salgáis de él, os encontraréis ante un puzzle de apariencia complicada, pero bastante sencillo. Lo único que tienes hacer es pulsar las palancas según van apareciendo. Nota: Si ves que la reina desaparece tras un muro, no te preocupes por eso, ya que no sufrirá ningún daño.
Continúa adelante, pasando por un par de puertas y un ascensor más, hasta que os encontréis con una puerta que os pedirá el código. Introdúcelo y pasa por la puerta. Dentro te encontrarás al jefe final del nivel, un mercenario de Coruscant, al que no te costará mucho derrotar si combinas el uso de las granadas con el de tu potente R-65. Nota: No utilices ningún otra arma, ya que su armadura las ignorará. Cuando hayas acabado con él, atraviesa la puerta, coge el ascensor y métete en la plataforma flotante.



NIVEL 10: ASALTO A THEED

Objetivo: Reina: Introducirse en el palacio y proteger a Panaka

Obi-Wan: Seguir y enfrentarse a Darth Maul

Empiezas con Obi-Wan. Gira a la derecha y conduce a tus compañeros al hangar. Allí os encontraréis con Darth Maul, con lo que pasarás a controlar a la reina Amidala. Coge las cinco granadas que verás detrás de ti, adelántate y acaba con algunos androides. A tu izquierda verás un cuarto con un científico Theed que está vigilando un arsenal. Habla con él para que te lo abra y puedas armarte. Sal y continúa tu avance. Pasa corriendo por la zona de la fuente, así el destructor que la vigila no os seguirá. Acabarás llegando a un puente. Crúzalo, acaba con el androide que maneja el cañón láser y cógelo para despejar de enemigos la calle. Cuando el camino esté despejado, avanza hasta las puertas y volverás a ser Obi-Wan.

De nuevo en el hangar, Qui-Gon y tú os encontraréis luchando contra Darth Maul. Los golpes de tu maestro no dañan lo más mínimo a tu rival, por lo que recaerá sobre ti la responsabilidad de dañar al sith. Antes de comenzar el combate destruye las cajas que hay repartidas por el suelo para impedir que te las lance. Tras eso, ataca a Darth con tu sable y no pares hasta que le dejes la barra de energía a la mitad, momento que aprovechará para escapar por una puerta lateral. Síguele. Nota: Si estás mal de vida, en el suelo del hangar encontrarás un par de botiquines.

Vuelves a ser la reina, pero ahora las puertas están abiertas. Habla con Panaka y dile que se adelante mientras le cubres y síguele cuando atraviese la puerta. Baja por las escaleras corriendo e ignora al androide destructor. Panaka acabará deteniéndose tras un muro de flores buscando algo de protección. Ignora a los androides bajo el arco –a no ser que quieras que aparezcan un montón de destructores– y sube por las escaleras de la derecha, asegurándote que Panaka te sigue.

Vete por el puente y baja por las escaleras, hasta que llegues de nuevo a las puertas de seguridad, que volverán a estar cerradas. A la derecha te encontrarás con una unidad R2 y un soldado herido. Habla con ambos para abrir las puertas del generador de energía, y destrúyelo para abrir las puertas. Atraviésalas y elimina a todos los androides que veas, hasta que llegues a una zona llena de soldados heridos. Cerca de ellos verás un campo de fuerza rosa que tendrás que eliminar. Para franquearlo, ordénale a Panaka que lo destruya. Cuando lo haga, prepárate porque al dar la vuelta a la esquina te encontrarás con un montón de unidades R2 kamikazes, que tratarán de acercarse a vosotros para explotar a vuestro lado. Elimínalos antes de que lo hagan. Una vez te hayas encargado de ellos, sigue a Panaka hasta que llegue al jardín de la estatua por el que escapaste con Obi -Wan en el quinto nivel, y habla con Panaka para terminar la última fase de la reina. Con Obi-Wan, tienes que pelear con Darth Maul hasta que huya por la pasarela. Cuando lo sigáis, Obi-Wan caerá. Métete por el camino de la izquierda para terminar el nivel.







NIVEL 11: LA BATALLA FINAL

Objetivo: Reina, encontrar la sala del trono

Obi-Wan, derrotar a Darth Maul

Ésta vez comienzas con la reina. Vete a la izquierda, pasando la habitación abierta, y da vueltas en torno al androide rojo hasta que abra un panel que contiene una pistola láser.
Vete hacia el otro lado del pasillo, hasta que encuentres una puerta de seguridad que pida un pase blanco. Habla con el soldado al lado de las tres puertas, y tras la charla abre las dos puertas a sus lados. Nota: No abras la que tiene justo detrás, ya que da a una habitación repleta de destructores.
Una vez abiertas, elimina a los androides de ambas y arrastra el cubo de la habitación de la derecha a la del interruptor (la de la izquierda). Acciónalo y entra en la habitación para hacerte con el pase blanco. Con él en tu poder, abre la puerta blanca y prepárate para cambiar a Obi-Wan.
Atraviesa la puerta para llegar a una zona llena de plataformas circulares. Tu objetivo es llegar a la puerta que verás al fondo en el muro de la izquierda. Para ello, camina por las plataformas hacia la izquierda, y cuando veas que no puedes seguir, pega un salto doble hacia la plataforma más cercana que veas. NOTA: elimina a los androides que te encuentres por el camino para que no te disparen cuando saltes.
Una vez en el muro de la izquierda, entra por la puerta y elimina a los dos androides. Abre la puerta que verás detrás, y avanza por la pasarela eliminando a los androides a los lados y activando los dos interruptores. Ahora tienes que volver al principio de la pasarela, y pegar un salto a la de la derecha. Eso sí, antes de saltar acciona con la fuerza el interruptor de enfrente para acercar un saliente y poder dar el salto sin caerte. Ya en el otro lado, atraviesa la puerta de la derecha y acaba con los androides que verás allí. Atraviesa la puerta de al fondo y prepárate para volver a cambiar de personaje.
De nuevo con la reina, dirígete hacia la puerta que tienes enfrente. Acabarás llegado a una sala de control con dos androides y un lanzamisiles de protones. Elimina a los primeros y hazte con el segundo, y utilízalo para eliminar a los androides que operan los cañones pesados del pasillo. La mejor manera de hacerlo es avanzar lentamente, hasta que se vean en pantalla sus pies. Dispara desde esa posición y acabarás con ellos sin que puedan devolverte el fuego.
Avanza por el pasillo con Panaka, y deja que éste acabe con todos los androides que te encuentres por el camino. En una de las últimas habitaciones del pasillo hay un androide destructor. Deja que Panaka acabe con él, y recoge el pase azul. Retrocede por el pasillo hasta que veas el lector azul.
Vuelve por el pasillo hasta las puertas que acabas de abrir. Elimina a todos los androides que te encuentres por el camino, y métete por la única puerta por la que puedes pasar. Llegará a un pasillo de dos pisos con columnas. Encima de una de ellas se encuentra el pase rojo. Para cogerlo tienes que hacer una escalerilla con los dos bloques que se encuentran al lado del ascensor y en una de las habitaciones de la derecha. Nota: Para tirar este ultimo al suelo, hazlo por el tramo roto de la barandilla. Ya con él en tu poder, acciona el dispositivo de seguridad rojo, y métete por la puerta que acabas de abrir –recogiendo, de paso, los ítems de las habitaciones de al lado, por supuesto–.
Otra vez vuelves a ser Obi-Wan. Tu objetivo ahora es llegar al otro lado de la habitación, teniendo para ello que repetir el mismo procedimiento de antes. La única diferencia que se te presentará es que ahora tendrás que saltar sobre unos ascensores, por lo que lo mejor será que esperes a que estos se encuentren por debajo de ti. De esta manera no te caerás por el agujero.
Finalmente acabarás llegando a una habitación con una caja oculta tras una reja, cerca de un panel de control. Acciónalo para llamar al ascensor y bájate en él. Una vez en el piso de abajo, salta al saliente que verás. Acciona el botón que verás allí, y vuelve por el ascensor para recoger la caja de antes –date prisa, porque tienes un tiempo límite–. Sube la caja al ascensor y vuelve a bajar. Ya abajo, empuja la caja a la habitación de la izquierda –la de los campos de fuerza–. Utiliza la caja para subir a la sala de control de los campos de fuerza. Allí tienes que activar los interruptores para pasar. El orden es el siguiente de izquierda a derecha: 9:00, 9:30, 3:00 –en el muro de tres controles– y 9:30, 3:00, 9:30, 3:00, 9:30 –en el muro de cinco–. Ahora métete por el camino que has abierto hasta llegar al ascensor.
Una vez más, tomas el control de la reina. Acaba con el androide que opera el cañón pesado y utilízalo para acabar con la oleada de androides que se te echará encima. Tras eso, sube por las escaleras hasta la habitación de la izquierda, y sal por el saliente. Camina por él hasta que llegues a otra habitación, y tras eliminar a los dos androides recoge el botiquín.
Abre la puerta de la derecha, acaba con los androides y vuelve a por Panaka. Tras eso, habla con el Virrey. En cuanto lo hagas, te atacarán unos cuantos androides de batalla. Acaba con ellos y habla con el androide para cambiar de personaje por última vez.
Dirígete con Obi-Wan hacia la derecha. Tienes que llegar a la pasarela en la que viste antes pelear a Qui-Gon y a Darth Maul. Para ello tendrás que franquear un par de ascensores. Cuando llegues a la pasarela, métete por la puerta y prepárate para enfrentarte al guerrero sith.
La mejor estrategia para ello es utilizar el empujón de la Fuerza para tirarle al agujero, pero si esta técnica se te resiste, o simplemente prefieres la emoción de un buen combate cuerpo a cuerpo, saca el sable y ataca. Si necesitas vida, hay varios botiquines ocultos en los paneles del segundo piso –cerca de las luces–. Cuando acabes con Darth Maul sólo te restará hablar con Qui-Gon para terminar el juego. ¡Felicidades!

J.D.M.



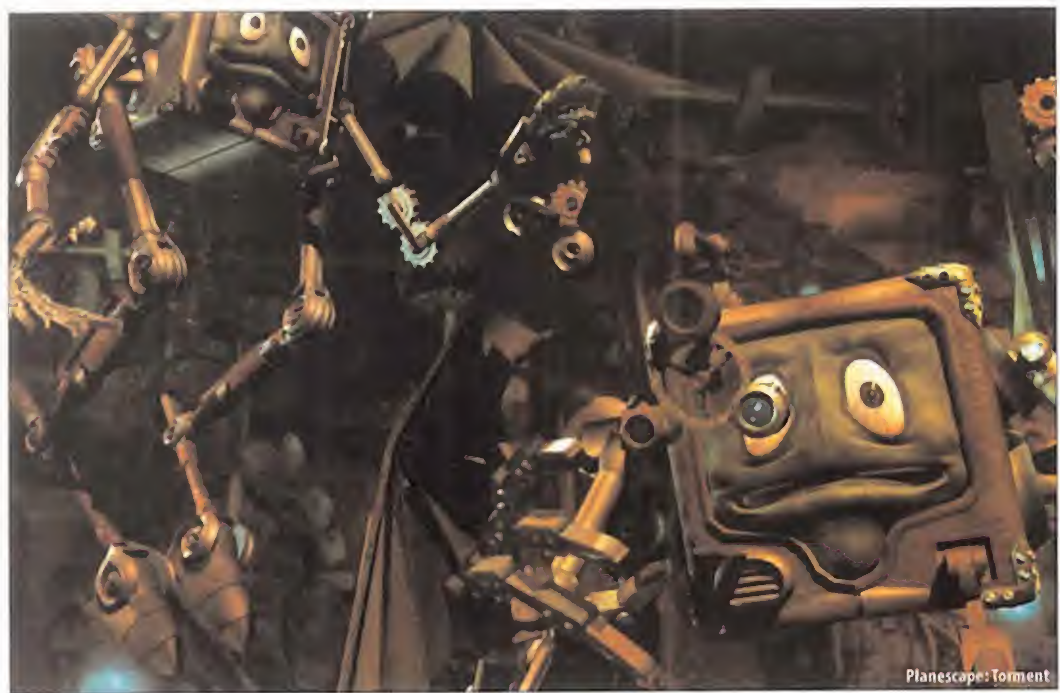




Nota importante: Para participar en esta sección sólo tenéis que mandar vuestras cartas a la siguiente dirección, indicando nombre y residencia habitual: MICROMANÍA, C/Ciruelos, 4. San Sebastián de los Reyes 28700 MADRID, indicando en el sobre MANIACOS DEL CALABOZO.
También podéis mandarnos une-mail al buzón: maniacos.micromania@hobbypress.es

Viaje a otros Mundos

La situación era desesperada. Los orcos rodeaban al grupo, no muy lejos aullaban los lobos y, para colmo de males, el humo en lontananza traicionaba la proximidad de un dragón. En el fragor de este combate parecían muy escasas las oportunidades de los héroes. Ante la embestida de un orco, el guerrero iba a golpear con su espada, cuando...


Planescape: Torment


Ultima IX: Ascension

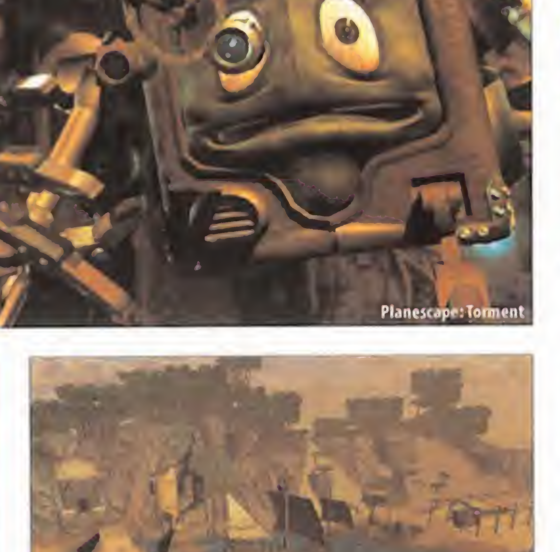

Ultima IX: Ascension

CalabozoLISTA

Es indudable que «Baldur's Gate» va a ser el JDR de 1 999, está arrasando completamente a sus rivales en las preferencias de los maníacos, y además en un año bastante poblado por juegos nuevos, lo que sólo redunda en su mérito. En cambio, «Might and Magic VI» parece que empieza a acusar el esfuerzo en su persecución, cediendo en su lucha por el segundo puesto ante «Diablo», del que apenas se habla en estas reuniones, pero que sin embargo parece gustar: ¿es que os resulta fácil? A destacar la doble presencia de la serie «Fallout» en los dos últimos de los cinco preferidos. Sigue siendo incomprensible que, visto el enorme éxito de «Baldur's Gate» y dado que su estilo de juego es muy similar, no entre con más autoridad en nuestras preferencias. Animados a echarle un vistazo, y veréis. No es difícil imaginar que dentro de un mes "Baldur's Gate" seguirá ocupando su trono...

Lista de clasificación PARCIAL

1	Baldur's Gate
2	Diablo
3	Might and Magic VI: The Mandate of Heaven
4	Fallout
5	Fallout 2



Ultima IX: Ascension

Cuando el mago dio un grito al oír el cual todos los contendientes cesaron en sus movimientos, incluso se apagó el aullar de los lobos. ¿Cuál podía ser la sentencia de tan contundente efecto, de tan inusitado poder? Sólo la compuesta por estas palabras:"Comienza la reunión de los Maniacos del Calabozo. Puede haber quién se pregunte en qué lugar del universo ocurrian los hechos antecedentes; la respuesta no puede ser clara, ya que son numerosos los lugares por los que maniacos despliegan sus fuerzas. Y por ello, no resulta fácil identificar claramente en qué lugar ocurren sus hazañas. Dada la descripción, hay que desechar que este grupo se encuentre bajo el rigor de las radiaciones nucleares, como sucede en «Fallout 2».
Tampoco parece tal lugar el bosque de Gladstone, pese a la polidimensionalidad que presenta en «Lands of Lore III». En primer lugar porque no es un grupo quien explora aquella zona, si no un simple ser mestizo entre humano y Dracoide.

Una forma clásica de huir de este calor es viajar, qué duda cabe. Hay mundos en el universo que ofrecen una temperatura más agradable en este época del año. Así ocurre en la Costa del Sable –o de la Espada, que no me acuerdo cómo la traduzco cada vez–, en las cercanías de «Baldur's Gate». Las playas no son muy buenas, pero al menos hay una buena intriga de poder político y económico que desentrañar.
Quizá sea Enroth o Erathia el escenario del cruento combate, pues los orcos, los lobos y los dragones son especies bastante comunes en estos continentes, al menos en las historias que nos cuentan «Might and Magic VI» y su continuación. O tal vez esté todo transcurriendo en la Costa de la Espada, en la cercanía de «Baldur's Gate», no se puede saber.
Si esta incertidumbre parece de por sí suficiente oscura, que podremos esperar cuando se ofrezcan las alternativas prometidas por «Ultima IX» o por el imprevisible «Planetscape: Torment». Turno para vosotros, allá de donde vengáis.

OTROS MANIACOS

La primera intervención podríamos calificarla de múltiple, ya que es realizada al unísono por Antonio Queralt y Susana González, de Cambrils (Tarragona). ¿Se puede decir que la pareja que juega a JDR unida permanece unida? Bueno, la verdad, y lo digo sin sorna, es que me dan bastante envidia: aunque las parejas suelen tener alguna afición común, es la primera vez que oigo que una de ellas sea la que motiva estas reuniones.
Empiezan hablando del **«Baldur's Gate»**, en que se quejan amargamente del tope en puntos de experiencia que se ha puesto a los héroes. Aunque les encantan los magos, recomiendan jugar con un guerrero, y que entre los demás compañeros del grupo haya sobre todo arqueros. En concreto, su grupo está formado por Imoen, Jaheira, Khalid, Kivan y Dynaheir.


Ultima IX: Ascension


Ultima IX: Ascension


Ultima IX: Ascension

Otro consejo que dan es la utilización de "Invocar al poder sagrado" para elevar los puntos de vida. Finalmente, preguntan si conocemos alguna forma de poder subir los puntos de experiencia por encima del tope de 89.000 a que han llegado, cuestión que transmito a nuestros compañeros.

En **«Lands of Lore II»**, están atascados en el templo Huline. Han encontrado uno de los dos cristales verdes que presumen necesitar poner una especie de balanza que les permitiría seguir avanzando. El problema es dónde encontrar el otro, aunque creen que está colgado en un árbol del bosque y no lo pueden coger. Además, preguntan qué hacer con el cadáver y con las máquinas cercanas, y también para que salga Belial, quejándose de que, aún habiéndose cargado muchísimas arañas, no paran de salir. Vamos por partes.

Lo primero es desengañar a nuestros amigos sobre el paradero del cristal, que no está colgado de ningún árbol ni nada de eso. Es más, su consecución tiene que ver con su segunda pregunta, el uso del cadáver y las máquinas. El procedimiento es el siguiente: cerca de la entrada habréis visitado un habitáculo lleno de estatuillas, con un hueco en la pared. Aparentemente, ese hueco ha de ser llenado. Luego hemos de conseguir la estatuilla. Por otro lado, son estatuillas de sacerdotes del templo, obtenidas de su propio cuerpo, esto es, del cadáver. Y respecto a la relación entre las máquinas, el cadáver y las estatuillas, prefiero no extenderme en detalles escabrosos. Lo que sí os anticipo es que una vez puesta la estatua en el hueco conseguiréis el cristal ansiado.

Lo de que salga Belial está más complicado, puesto que no está en el templo, si no en otro sitio algo más lejano, al que llegareis, no lo dudo. Y de las arañas, son un verdadero rollo, lo confieso. La mejor arma para mantenerlas a raya es una buena daga, ya que las espadas son demasiado lentas, y se te acumulan los bichos entre que matas a una y a otra.

Antonio y Susana terminan preguntando si conocemos algún juego similar a «Baldur's Gate» o al «Lands of Lore». En cuanto a similares a este último, la verdad es que no hay oferta reciente: los «Eye of the Beholder» podrían ser un precedente similar. Y parecidos al «Baldur's Gate» no me canso de repetiros que están los dos capítulos de «Fallout», de los mismos creadores, que utilizan un sistema de juego muy similar al de «Baldur's Gate», aunque están ambientados en entornos completamente diferentes. Insisto a todos los maniacos, echad un ojo a estos juegos, que no os van a decepcionar, sobre todo si os ha gustado «Baldur's Gate».


Planescape: Torment

Y, de repente, el orco prosiguió su acometida y la espada su movimiento hacia el horrendo cuerpo. Se reanudaron los aullidos de los lobos, y la situación continuaba siendo terrible. Poca salvación les quedaba, salvo esperar...

El próximo mes, más.

Ferhergón

Melancolía (II)

Si recordáis, en la última reunión dediqué un tiempo a mirar al pasado, a comparar ciertos aspectos que presentan los JDR actuales con los que nos tenían encandilados hace unos años. Me mostraba y me muestro melancólico. Como ya dije entonces, si bien hay una serie de JDR muy atrayentes, todos presentan, a mi entender, una carencia alarmante de enigmas u obstáculos en los que haya que pararse a pensar o al menos plantearse cómo seguir adelante. Presentan un avance en cierto modo mecánico, impulsado por el atractivo de la historia que se desarrolla, pero sin crear grandes retos para el aventurero.

Decía entonces que todo esto despertaba en mi "melancolía": por aquellos JDR que nos atrapaban en sus enigmas, por esa época en que el apoyo de otro maniaco era fundamental para seguir avanzado en el juego...; en resumen, melancolía por JDR como aquellos de los que iba a hablar en esta reunión. Y esto es lo que procede hacer.











Empecemos por «Dungeon Master», cuya segunda parte de hace unos años no mantuvo ni mucho menos su altura. Este juego introducía en los JDR los enigmas basados en el uso de palancas, resortes, botones, llaves y demás objetos del estilo. En la actualidad, tales obstáculos no presentarían dificultad para los jugadores con cierta experiencia, ya que han sido reutilizados en numerosos juegos posteriores («Eye of the Beholder», «Bloodwych»), por lo que han perdido la novedad que en su momento ocasionaba la dificultad.

En la línea de «Dungeon Master», pero aportando numerosas ideas, hay que resaltar «Shadowlands», que ocupó durante mucho tiempo el número 1 de nuestra lista. Aún sigue siendo mi JDR favorito de todos los tiempos. ¿Qué introducía «Shadowlands» sobre los elementos del «Dungeon Master»? Pues, por ejemplo, el uso de la iluminación, que abre muchas posibilidades a priori inesperadas. Pero, sobre todo, el manejo independiente de cuatro personajes, que permite una riqueza inigualable a la hora de preparar obstáculos al avance del jugador. Hasta «Shadowlands» –y también después, pocos juegos de rol se han atrevido con sistemas similares– el grupo era inseparable. Precisamente «Baldur's Gate» y «Fallout» vuelven a permitir el manejo independiente de los personajes, pero como no hay enigmas...

Y al hablar de enigmas en los juegos de rol es inevitable hablar de una aventura que ha traído y sigue trayendo locos a muchos compañeros. Me refiero al «Dark Heart of Uukrul», algunos de cuyas adivinanzas han pasado por méritos propios al rango de clásicas. Menos mal que no era imprescindible resolver el enigma del crucigrama para concluir el juego... En él unas adivinanzas diabólicas, en inglés, exigían sus respuestas entrecruzadas para proseguir el avance.

Quizá siga mis divagaciones en la próxima reunión de los Maniacos del Calabozo, si vuestros bostezos no me invitan a abandonar tal narración de "batallitas".

Para que vuestras dudas sean resueltas, sólo tenéis que enviarnos una carta o e-mail en la que aparezcan los siguientes datos: NOMBRE, APELLIDOS, DOMICILIO, LOCALIDAD, PROVINCIA, ORDENADOR, PROGRAMA, PREGUNTA. Por favor, no olvidéis realizar vuestras preguntas siguiendo este esquema. Nos permitirá agilizar las respuestas y podrán ser publicadas rápidamente.

ACE VENTURA

¿Cómo consigo formar un tótem?

Manuel Bayona. Murcia.

El tótem femenino: primero coge la pieza que se parece a una falda, la de colorines., después la que tiene un "ombligo" –piensa en la cintura de una chica–, después las cosas muy desarrolladas las chicas –el pecho–, a continuación el cuello –la más estrecha–, luego la boca –esa que tiene dos dientes–, y finalmente la cara de la chica –esa es obvia: la que tiene los ojos con los párpados medio cerrados y la piel azul–.

ATLANTIS

¿Cómo resuelvo el puzzle de metamorfosis?

Iván Martín. Madrid.

El puzzle consiste en rellenar el espacio con las fichas que te ofrecen formando así diferentes figuras. Debes empezar por el paralelogramo. Cuando acabes, la estatua de la mujer guarda una nueva pieza que deberás utilizar para completar las otras figuras. Cada estatua te proporcionará una nueva pieza. La última estatua es un lagarto. Deberás pinchar sobre la lengua del lagarto y se abrirán unas escaleras, que conducen a la Torre de la Luna. En el primer piso debes encontrar un tridente de jardinero. Sube hasta la parte más alta. Debes ir a la parte trasera del árbol y utilizar la herramienta de jardinero para desenterrar una bola de cristal. La vieja se aparece en la bola de cristal para hablarte del un lugar donde habita el oso polar, tu próximo destino. Vuelve a la sala de donde parten los pasillos. El camino correcto es el pasillo de la izquierda. Utiliza la herramienta de jardinero introduciéndola en los tres agujeros debajo del puzzle del Manzano.

EL SULFATO ATOMICO

¿Qué hago tras encontrar el ascensor secreto?

Guillermo Zurdo. Vizcaya.

Tras meterte en el armario literalmente, se desciende por un ascensor ultrasecreto hasta los ficheros ocultos del Estado de Torcido de Tirania. Examinando los cajones del archivador, Filemón se hará con una factura con un extraño código, que parece una pista a seguir. La caja fuerte está oculta en la habitación embaldosada sin nada dentro, la que tenía la alarma conectada que impedía abrirla. Entra con ambos agentes en ella. Luego, coloca a Filemón sobre la baldosa que es "diferente" porque no sigue el mosaico del suelo –es la única que tiene el mismo color que las que le tocan, las demás tienen sus vecinas de distinto color al propio–. Si colocas a Filemón bien, se oirá un ruido sordo y se verá la baldosa descender –la manera más fácil es colocar el cursor de ir, que es una aspa, de modo que su eje horizontal toque la frontera entre dicha baldosa y la que queda debajo–. Una vez tocada y hundida esta baldosa, y como indica la factura, hay que hacer lo mismo –y usando sólo a Filemón– pulsando la baldosa cuarta a la izquierda de la primera, hasta verla hundirse; luego dos a la derecha, una hacia atrás, dos a la izquierda, una adelante. ¡Ya está! No mováis a Filemón, dejad que Mortadelo recoja el Sulfato y se lo lleve.

HOLLYWOOD MONSTERS

¿Cómo se consigue el diente de tigre?

Rodrigo García. Madrid.

Es lo que se ajusta a la hendidura triangular en la pata de la esfinge. Mezclando la piedra australiana con el bistec transilvano resulta un extraño manjar, que tras ser proporcionado al tigre de la piscina egipcia reporta te dará un diente que hay que recoger y colocar en la hendidura.

MUNDODISCO 2

¿Qué tengo que hacer en la fuente de eterna juventud?

Anónimo. Carta.

Tras seguir al anciano a la fuente de la eterna juventud. Alli usa el corcho para taponar el reloj de arena de la muerte y llénalo con la del fondo del estanque. Esto recuperará a la muerte que no obstante no escarmienta y estrena una nueva película propiciando una nueva catástrofe. Para solucionarla pregúntale a Ceravieja, estando ya en la base de la torre si es capaz de intercambiar su mente con la del cuervo que por allí ronda. Aprovecha para cogerle la escoba y habla con escurridizo para conseguir unas vejigas parecidas a globos. Llénalas con el agua de la cantimplora, métetelas en el bolsillo, y vuela en la escoba hacia la torre. Ahora tirale los globos al monstruo acabando así con su vida así como con la aventura...

PHANTASMAGORIA 2

¿Cómo consigo que funcione el ordenador?

Ángel Algar. Tarragona.

Ve al puesto de Curtis –lo reconocerás por la foto de Blob, la rata–. Siéntate en la silla. Examina la foto de Blob. Examina el cuaderno de notas; contiene los teléfonos de tus compañeros. Llámales con el teléfono. Enciende el ordenador entonces. Cuando te pida el password, teclea "BLOB" –el nombre de la rata de Curtis–.

SILVER

¿Cómo se entra en el castillo de hielo?

César Samper. Valencia.

Tu próxima misión es en la región de Rain. Explora el nivel hasta que encuentres a una anciana, esta te pedirá que la ayudes a buscar a su hijo que perdió hace unos años. La única manera de reconocer al hijo es a través de un osito de peluche que te da la anciana. Después de tu misión en la región de Rain iras al oráculo. Allí el oráculo te contará cosas acerca de los planes de Silver. Recibirás un cuerno del oráculo, un mapa y una poción si hablas con el científico que hay alli. Para sacar el mapa pulsa "m". Ve al mapa y haz click sobre la torre de Othias donde recibirás tu primer orbe, una espada, movimiento especial, y una llave de plata que te servirá para abrir la puerta del castillo de hielo.

SIMON THE SORCERER 2

¿Para qué sirve el generador?

Anónimo. E-mail.

Usa el perro en el generador, entonces vuelve y enciende la máquina de tortura.

¿Cómo se saca la espada de la piedra?

Nuria Maza. Zaragoza.

Vuelve a la calle de los comerciantes, utiliza el segundo globo en la verja o barandilla, y después entra en la tienda de animales –un folleto–. Vuelve a MucSwampy's y dale el folleto del hombre de los tatuajes al hombre del anorak.

Regresa a la tienda del tatuador. Eres el cliente nº 1000 y te hará un tatuaje gratis. Pregunta por la corona de joyas incrustadas y por las espadas encantadas. Vuelve a los pantanos y habla con la dama del lago. Ofrécele un cambio y enséñale el sello real. Coge los tanques de aire y el traje de neopreno. Utiliza los tanques de aire con la gomita deslustrada y después sumérgete para arrancar la espada de la roca.

VERSALLES

¿Cómo se termina el acto 4?

Daniel Álvarez. Madrid.

Habla con M. Bontemps y te dirá que para resolver el misterio tienes que emparejar las fechas y los nombres. Una fecha es la batalla de la que están hablando los nobles y las otras dos se encuentran en unas pinturas del techo en el centro de la Galería: 1643.1668.1764.

Vuelve a las habitaciones de Louvois y usa las fechas por orden cronológico en la caja fuerte, de arriba hacia abajo. Toma los planos, llévalos a M. Bontemps y te dirá que debes poner unos sobre otros.

Ve ahora al despacho del ministro, allí donde habia un plano sobre la mesa y haz lo que te dice Bontemps. Dirigete hacia la escalera y habla con Madame Maintenon, la cual te dará un panfleto que se encontró en la escalera.



La mano que mece... ...el joystick (y II)

Este mes continuamos con la comparativa de los joysticks comenzada el mes pasado, y os contamos los pros y los contras de otros dos buenos productos, F15 Talon de Suncom y Saitek X-36. Estos dos son más recientes en el mercado que los analizados de Thrustmaster y Ch Products, pero no por ello van a desmerecer nuestra atención, sino más bien todo lo contrario; son dignos de elogio, y para más de un usuario una opción excelente para tener un buen juego de joysticks.

Estos dos periféricos de Suncom Technologies destacan en un sólo vistazo por detalles como su aspecto, tamaño y agresividad. Suncom ya lleva unos años en el mundo de los joystick, y ha representado una gran alternativa frente a Thrustmaster o CH, pero nunca había llegado a convencer del todo, puesto que no tenían un mando de gases que hiciese buena compañía a su excelente joystick. Sin embargo hace poco Suncom diseñó un throttle que ha roto todas las expectativas, y junto a unos precios muy competitivos han conseguido hacerse con un hueco importante en el mercado.

SUNCOM F TA

Las Bases de la Comparativa

La selección de los cuatro modelos analizados se ha basado en el concepto HOTAS –Hands on Throtlle and Stick–. HOTAS quiere decir que un joystick y su acelerador compañero nos permiten mantener las manos en estos dos periféricos para controlar todo el avión –al menos las funciones más importantes–, de tal manera que no hay que desviar la vista de la pantalla para ejecutar funciones básicas en el pilotaje. En este caso sólo se usará el teclado para funciones "menores" que se realizan sin tensión o en momentos que no estemos en combate.

Sólo hemos encontrado cuatro joysticks que hayan mantenido un alto nivel de HOTAS. Por supuesto, al hablar de un joystick para un simulador de vuelo exigimos que tenga un acelerador compañero que haga que el nivel HOTAS sea aún mayor. Por estas dos razones nos centramos en cuatro joysticks, que son: los Thrustmaster F16 FCLS y TQS, el Suncom F15E Talon, los CH F16 Fighterstick y los Saitek X-36.

En este artículo vamos a analizar a fondo los cuatro productos más altos de gama del mercado. Sabemos que hay muchos más, y mucho más baratos, pero estos representan la solución perfecta para los jugadores más puristas por su calidad, solidez y programabilidad, y además son los que más fielmente reproducen los mandos reales de un avión de combate, y por tanto los que mejor nos transmitirán la sensación de "estar allí" que los aficionados a los simuladores de combate aéreo buscan. Aunque, por supuesto, también son válidos para jugar a «Quake II» o «Need for Speed».

Aspecto externo

Lo primero que nos impresiona de este joystick es su tamaño. Aunque es ciertamente algo más pequeño que el F22 Pro de Thrustmaster, su aspecto es más masivo. Su ancha base de pesado metal y el robusto y fuerte plástico del que están hechos, así como los botones con los anclajes metálicos, dan la sensación de estar delante de una auténtica bestia. De hecho, tener una mano grande es indispensable para el buen manejo de este controlador. Además, es una fiel réplica del mando original de un F15 ó del F18, con lo cual para los puristas mucho mejor.

Pero el plato fuerte es el acelerador. Es el único del mercado pensado para el manejo de aviones bimotores. Tiene dos palancas dispuestas en paralelo para poder repartir gas desigualmente a cada motor –con lo cual el pilotaje es aun más realista–, aunque aún no hay simuladores en el mercado que contemplen esta posibilidad, por lo que no hemos podido probarlo a fondo en esta característica. El acelerador también es contundente en aspecto y construcción, con materiales de primera calidad y de una robustez increíble. Seguramente tener estos dos mamotretos delante del ordenador levantará las sorpresas de más de una visita, y les tentará a sentarse delante de ellos y probarlos.

Fisonomía y Materiales

Nada que objetar en este aspecto. Sencillamente porque al ser una replica exacta del mando de un F15, no podemos poner en duda que su diseño sea erróneo, ya que está pensado para controlar uno de los mejores aviones de combate del mundo. De nuevo el mismo punto que en los otras ocasiones, y es que hace falta tener una mano grande para poder manejarlo con soltura, o al menos vestirse unos guantes –tal y como hacen los pilotos– para tener una mejor sensación de control.

Los materiales son de calidad excelente, con un plástico de buen tacto donde no tendremos problemas a pesar de sudarnos las manos.

Los botones son recios, y no habrá dudas cuando los pulsemos puesto que habrá que apretar con energía. Doce diferentes botones para todos los gustos, con un gatillo de tacto excelente, y unos botones de tamaño suficientemente grandes como para no perderse en buscarlos. Uno de los detalles más destacables de los joystick Suncom es el modo que llaman Direct Drive, que consiste en que la resistencia de los muelles es la misma en todas las direcciones, y en cualquier posición, aun estando en los topes del recorrido. Lo que así se consigue es obtener una respuesta más fiable, puesto que no

El plato fuerte del Suncom es el acelerador. Es el único del mercado pensado para el manejo de aviones bimotores

Este joystick de Suncom es una replica exacta del de un F15. Su tamaño y dureza lo convierten en un autentico mando para profesionales.

15E TALON STRIKE FIGHTER THROTTLE

tenemos que variar la opresión sobre el mango si queremos hacer un giro brusco, y además permite un mejor control del avión porque en ningún momento nos veremos tentados de sobremanejar el avión. De hecho, con este joystick se consigue pilotar mejor que con otros en los tres simuladores probados, aunque sea al final nuestra mano la que lo maneja.

Con respecto al mando de gases Strike Fighter Throttle, la impresión es la misma. Robustez y la sensación de que el más mínimo movimiento se verá reflejado en una respuesta del avión. Su diseño es perfecto, tal vez un poco cuadrado, pero la posibilidad de controlar las dos palancas es fantástica. Sus botones (16 en total) son soberbios, con un montaje totalmente metálico que les otorga una durabilidad y resistencia excepcional. La base es contundente y enorme, con lo cual su estabilidad está fuera de toda duda, sobre todo porque incorpora unas efectivas ventosas que evitan la necesidad de usar las cintas de velcro que otros sí necesitan.

Programabilidad y Software

En este aspecto, el F15 Talon da una de cal y otra de arena. La parte buena es que la programación es in situ, es decir, que una vez esté cargado el simulador que queramos jugar, la programación se realiza pulsando las teclas del teclado a la vez que los botones del joystick/acelerador, con lo cual la programación es directa y no hace falta software. Este aspecto es fantástico porque incluso se pueden modificar los controles sin necesidad de dejar de volar, y así poder adaptar mejor los mandos a las condiciones del simulador.

El inconveniente es que al no tener software de programación de macros para distintos juegos, no podemos almacenar distintas configuraciones. Realmente sólo se pueden almacenar cuatro programas, con lo cual si algún día queremos volar con un quinto simulador será necesario borrar uno de los cuatro iniciales y perder dicha configuración. Esto nos obligaría a estar constantemente programando nuevas macros para cada nuevo quinto simulador que queramos probar. Es un pequeño engorro, pero nos libra de las complicaciones de la programación. Para los aficionados fieles a uno o dos simuladores entonces no hay problema, pero con la rápida sucesión de nuevos programas de simulación, ¿quién no tiene más de cuatro instalados a la vez?

De todas formas, a nuestro juicio, la comodidad de programación que ofrece Suncom es fantástica, sobre todo porque no hace falta salir del programa para tener que modificar las funciones.

Tiene dos palancas dispuestas en paralelo para poder repartir gas desigualmente a cada motor

Valoración final

Probablemente sean los mandos más espectaculares y llamativos de todos, sobre todo porque una vez instalados podremos presumir de tener una réplica exacta de los de un F15 ó F18 encima de nuestra mesa. Su robustez y contundencia los hace excepcionales. Tal vez sean algo grandes –pero es el tamaño real–, con lo cual si pensamos en comprarlos como regalo para alguien de pequeña edad, es mejor no hacerlo puesto que serán totalmente inútiles; ¡son exclusivamente para adultos!

Su gran versatilidad en la programación y sobre todo la facilidad para hacerlo, convierte a los Suncom en los más cómodos de todos, ya que no se requieren horas de pesadillas previas para poder ponerlos en marcha con nuestro simulador favorito. En cambio, la ausencia de software de programación y el sólo poder almacenar cuatro macros de programación los convierten en un periférico incomodo para los que disfrutan volando diferentes simuladores a menudo, y además no se pueden compartir las configuraciones con otros usuarios.

Por ultimo, su precio realmente bajo –hasta casi cinco veces más baratos que los de Thrustmaster– los hacen realmente interesantes.

El mando de gases de Suncom resulta, de verdad, apabullante, agresivo, perfecto. En este caso, una imagen vale más que mil palabras.

En esta comparativa, el SAITEK X-36 representa una agradable sorpresa; acostumbrados como nos tenía la compañía a una amplísima gama de joystick de menor calidad y bajo precio, muy apropiados para todo tipo de juegos pero poco indicados para su uso en simuladores serios, de repente introducen en el mercado un producto sólido, serio y con gran potencial, que vamos a pasar a comentar.

SAITEK X-

Programación y Software

El sistema X-36 de Saitek permite crear macros de programación de los botones y pulsadores y luego almacenarlos en el disco duro para su posterior descarga e intercambio.
El software que acompaña al X-36 es muy sencillo, pero cumple con su cometido de ayudarnos a configurar las teclas. Lástima que el manual que lo acompaña no sea lo suficientemente claro con respecto a cómo introducir algunas combinaciones, y que además no disponga de un compilador previo que compruebe que la configuración es correcta y puede funcionar.
En algunas ocasiones no pudimos obtener resultados consistentes a nuestras programaciones. Algunas veces la misma configuración funcionaba correctamente y en otras varios botones dejaban inexplicablemente de responder. Ignoramos si se trataba de un error del software o tan sólo que no supimos seguir adecuadamente las instrucciones.
Sobre el papel, el X-36 soporta múltiples combinaciones de teclas simultáneamente en cada pulsador; pero en la práctica nos fue bastante complejo conseguir que funcionase.
En cualquier caso, siempre puede operar como un joystick normal de cuatro botones y, además, todas las configuraciones preestablecidas que encontramos en la web de Saitek (www.saitek.com) siempre funcionaron bien.
Por último añadir que el joystick utiliza las rutinas de calibrado típicas de Windows 95/98 sin problemas y que su software de configuración carece de la opción de desinstalar, con lo que tuvimos que borrarlo "a mano" buscando por el disco todos los archivos.
En el apartado de programabilidad, por lo tanto, este dispositivo tan sólo es merecedor de una nota bastante discreta, habida cuenta de sus irregularidades.

Aspecto externo

El conjunto HOTAS X-36 impresiona por su aspecto. El mejor adjetivo que se nos ocurre para definir tanto al joystick como al mando de gases es de "estratosféricamente exuberantes".
Sin reproducir los mandos concretos de ningún avión real, parece, sin embargo, que podrían estar en cualquiera de ellos. Y si los miramos con más detenimiento llegamos a la conclusión de que son una réplica exacta de los mandos de alguna nave espacial de "Star Wars" o "Blade Runner". De aspecto Hi-Tec, están llenos de botones y luces. El mando de gases es menos llamativo, pero el joystick posee una curiosa lengüeta rayada, en amarillo y negro, que se apoya contra un borde metálico para indicar que el gatillo está en modo seguro –parece sacado de la película "Top Gun"– y con un extraño –e incomodo– guardamanos que protege los nudillos y que parece que se lo han copiado a Darth Vader, resulta tremendamente atractivo y confiere un aspecto muy militar a nuestra mesa, aunque no se parezca a nada en concreto.

Fisonomía y Materiales

El Joystick X-36 F dispone de 4 botones y dos torretas de 4 direcciones cada una. Más que suficiente para la operación normal de cualquier simulador de vuelo si no fuera porque dos de los botones están ubicados de manera muy incómoda para ser operados –uno de ellos obliga casi a quitar el dedo del gatillo para poder presionarlo y el otro queda muy entorpecido por el vistoso guardamanos–.
El mando de gases dispone de tres pulsadores múltiples muy bien dispuestos al alcance de los dedos y dos diales giratorios –recuerda bastante al mando TQS de Thrustmaster–, además de un pequeño trackball para emular al ratón una generosa palanca inferior que hace las veces de timón de dirección.
Ambos están realizados en plástico satinado de excelente calidad –parece que están hechos de titanio– con muchas piezas metálicas que terminan de redondear su buen aspecto. Además, las bases son amplias y firmes y cuentan con unas ventosas opcionales que los adhieren con fuerza a la mesa sin que tengamos que recurrir a los tradicionales velcros adhesivos de doble cara que hemos usado en el resto de los mandos de esta prueba.
Como puntos negativos, el joystick X-36 de Saitek dispone de unos



Saitek presenta un joystick de aspecto futurista que no dejara indiferente a nadie. Lo cierto es que es bastante efectivo y muy barato.

36

muelles –a nuestro parecer– demasiado blandos y poco precisos –relativamente, hablando y comparado con el resto de los joysticks analizados–, aunque los compensa con la incorporación de dos diales laterales para calibrarlo manualmente en caso de que se descentre; el mando de gases carece del escalón característico que nos avisa de la entrada del postquemador. En general son más "blanditos" que el resto de sus competidores, aunque su menor precio y su apabullante aspecto los convierten en una opción muy atractiva para los pilotos virtuales que buscan buena calidad de producto, sin complicarse demasiado la vida.

La instalación es muy sencilla y está convenientemente documentada en el manual. El manual, por su parte, es muy ligerito pero, suficiente para llevar a cabo la puesta a punto del sistema y sólo lamentamos la ausencia del cable para conectar el ratón –hay que comprarlo aparte–.

FORCE FEEDBACK

No hemos querido incluir en esta comparativa ningún producto con Force Feedback. El porqué puede ser más o menos difícil de explicar, pero tiene su sentido. Hasta la fecha, el concepto de Force Feedback es bastante novedoso, y como tal creemos que aún le falta bastante para llegar a estar totalmente desarrollado. Evidentemente, sería interesante poder recibir las sensaciones de un avión de combate también en las manos, pero es que un avión de combate es algo más que un tembleque cuando se dispara el cañón, un repicar si se aterriza sin tren de aterrizaje, etc.



Valga el ejemplo del F16. Un F16 es una compleja máquina, sometida a toda clase de vibraciones, presiones, fuerzas, etc., y todas ellas se reflejan en el joystick y le dan información al piloto. Creemos realmente difícil que en breve espacio de tiempo pueda aparecer algún joystick que refleje todas estas sensaciones, aunque no dudamos que así será en un futuro no muy lejano...

Otro aspecto difícil de reflejar es el de la fuerza G. Será muy difícil de reflejar en un joystick, y éste es uno de los aspectos más fundamentales en un avión de combate.

Otra razón por la cual hemos excluido estos joystick de esta comparativa es porque ninguno de ellos está específicamente pensado para pilotar simuladores de vuelo, sino más bien como controladores para cualquier juego –desde «Unreal», pasando por «Need for Speed», hasta llegar a cualquier arcade lleno de acción–. Con lo cual, ninguno de ellos tiene un mando de gases compañero –imprescindible para cualquier buen simulador de combate–.

Por lo tanto, por estas dos razones fundamentales hemos decidido no incluir ningún joystick Force Feedback en esta comparativa. Si los simuladores de vuelo son lo vuestro, si amáis volar por encima de cualquier otra sensación, es mejor olvidar el Force Feedback, y pensar en HOTAS.

Valoración final

S El conjunto HOTAS X-36 de Saitek es el menos valorado de esta comparativa. No porque sea un mal producto –que no lo es–, sino porque sus competidores son demasiado buenos.

Con todo el X-36 es un excelente y barato dispositivo muy equilibrado y con suficiente capacidad de programación –cuando funciona– como para satisfacer al más exigente.

Sus puntos fuertes son su espectacular aspecto y la calidad de sus materiales, y sus puntos débiles son la poca consistencia de su software de configuración y la blandura e imprecisión de sus muelles.

Gusta o no gusta, pero no deja indiferente a nadie. A los puristas no les gustarán sus falsas pretensiones de "dispositivo militar", y a los jugadores menos exigentes les parecerá casi de ciencia-ficción. En resumen. Un buen dispositivo que ha tenido la mala suerte de compararse con otros que son mejores.

Conclusiones

Una extensa comparativa que probablemente saque de dudas a más de un indeciso, y que tal vez genere más dudas a la vez. No podemos decir éste es el mejor, ya que el mercado está lleno de joysticks. Ni siquiera hemos entrado a valorar el "Force Feedback" porque aún consideramos que está en pañales, y los únicos joysticks que lo desarrollan no están específicamente pensados para los simuladores de vuelo.

Sólo queremos decir que si buscáis algo bueno para poder pilotar con garantías, cualquiera de estos cuatro modelos os ofrecerá esta garantía de control completo sobre el avión. La elección final es vuestra, dependiendo de presupuestos, espacio en la mesa, grado de fanatismo, fuerza de los brazos, etc.

Hasta el mes que viene, ¡¡¡vigilad vuestras seis!!!!

SHARKY & MAD MAX

 Por Santiago Erice

Instinto

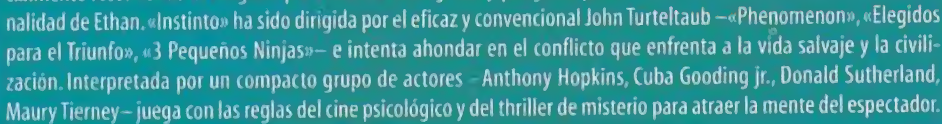






LAS TENSIONES ENTRE LA SELVA Y LA CIVILIZACIÓN

El protagonista de «Instinto» es Ethan Powell, un antropólogo internado en un psiquiátrico. Está acusado de una serie de crímenes cometidos cuando estudiaba a los gorilas en Ruanda. Nadie sabe a ciencia cierta qué ocurrió, pero intenta averiguarlo Theo Caulder, un psiquiatra que cree que podrá trepar socialmente resolviendo el enigma que oculta la inteligente y peligrosa personalidad de Ethan. «Instinto» ha sido dirigida por el eficaz y convencional John Turteltaub –«Phenomenon», «Elegidos para el Triunfo», «3 Pequeños Ninjas»– e intenta ahondar en el conflicto que enfrenta a la vida salvaje y la civilización. Interpretada por un compacto grupo de actores –Anthony Hopkins, Cuba Gooding jr., Donald Sutherland, Maury Tierney– juega con las reglas del cine psicológico y del thriller de misterio para atraer la mente del espectador.



La Amenaza Fantasma

LA GUERRA DE LAS GALAXIAS CONTINÚA

Veintidós años después de que se estrenara «La Guerra de las Galaxias», la saga creada por George Lucas ha dado un nuevo fruto, «La Amenaza Fantasma». En ella, la historia da marcha atrás y se traslada a los orígenes, a la época en que el padre de Luke Skywalter, Anakin, era sólo un niño esclavizado. En la película será instruido como Jedi y conocerá a Amidala, la reina del planeta Naboo, amenazado por potentes enemigos. Ayudado por el espectacular avance que han experimentado en los últimos años las técnicas de efectos especiales creados por ordenador, ni siquiera los críticos más feroces de la saga han podido negar la fuerza de las escenas de acción. Es cine de aventuras lleno de actos heroicos, misiones imposibles y valientes guerreros, donde lo de menos es la historia que se cuenta, donde lo importante es infantilizar la imaginación y gozar de lo que ocurre en la pantalla sin la aburrida mentalidad de un adulto.





Resurrección

ASESINATOS EN SERIE

Los asesinatos se producen en serie. A cada cadáver le han amputado un miembro diferente y tatuado un número romano. Dos detectives investigan y se involucran demasiado para resolver el caso. Las pistas que pueden llevar a encontrar al criminal se hallan en la Biblia. Éste es, de la manera más resumida posible, el argumento de «Resurrección», una película que recorre caminos ya transitados en la magnífica «Seven» y en la trillada serie de «Expediente X». Dirigida por Russell Mulcahy –su irregular carrera cinematográfica incluye las dos primeras entregas de «Los Inmortales», «Extremadamente Peligrosa», «Ricochet» o «La Sombra», entre otras–, «Resurrección» cuenta con Christopher Lambert, Rick Fox, James Kidnie y Leland Orser en sus principales papeles. No defraudará a los seguidores del género.



Wild Wild West



LOS HOMBRES DE NEGRO SE VAN AL OESTE

Después de luchar contra una variada gama de extraterrestres como hombres de negro, la pareja formada por el actor Will Smith y el director Barry Sonnenfeld han repetido esquema cinematográfico, aunque en esta ocasión han trasladado sus aventuras cómicas al salvaje Oeste. Allí, Smith y Kevin Klane, convertidos en agentes especiales del gobierno, deben evitar que el malvado Dr. Arliss Loveless –encarnado por Kenneth Branagh– asesine al presidente de Estados Unidos.

Para complicar más la historia, en su camino se entromete Rita Escobar y sus despiadadas y atractivas mujeres. Si disfrutaste con «MIB», no te pierdas«Wild Wild West»; si las sucesivas repeticiones televisivas de «El Príncipe de Bel Air» han agotado tu capacidad para aguantar las gracias de Will Smith, será mejor que te gastes el dinero en el teatro.

Beowulf. La Leyenda



SOBRE HÉROES Y MONSTRUOS

A un fantástico mundo de héroes y monstruos nos traslada «Beowulf. La Leyenda», una película dirigida por Graham Baker e interpretada por Chistopher Lambert, Rhona Mitra y Gozz Otto. Como en la mayoría de estas historias, nos traslada a un mundo dominado por guerreros. Uno de ellos es Beowulf, fruto de las relaciones entre una mujer mortal y el diablo, que se debe enfrentar a Grendel, una sanguinaria bestia asesina con la que comparte sangre, ayudado por la bella Kyra.

Se buscan Fullmontis

LA UNIÓN DE RAIMUNDO AMADOR Y LOS ENEMIGOS

Raimundo Amador y Los Enemigos se han unido para elaborar la Banda Sonora Original de la película «Se Buscan Fullmontis», un film de obligado visionado por ministros de Economía, patronos y adictos al trabajo –que aunque algunos no se lo crean, hay muchos, pero no se les conoce precisamente por su don de gentes–.

El guitarrista gitano y los rockeros madrileños han montado para la ocasión una quincena de composiciones llenas de ironía, rock y malas intenciones que, si este país fuera inteligente, convertiría en canciones del verano –como no lo es, sigue bailando «La Macarena»–.



Killer Barbies

DE LAS GUITARRAS A LA ELECTRÓNICA

Tres discos han convertido a Killer Barbies en la referencia del pop-rock guitarrero que hoy se practica en Vigo. Con su último trabajo «Fucking Cool», Silvia Superstar y compañía aspiran a hacerse un hueco en el mundo de los sonidos electrónicos.Han pillado una decena de los temas de sus tres álbumes anteriores y, con la ayuda de Alberto Regueira y Pablo Iglesias, los han remezclado y dado la vuelta para, allí donde había punk-rock, introducir un sitar, o un toque dance, o una mezcla a lo trip-hop...

Los Hermanos Dalton

DISCO EN DIRECTO

El grupo gaditano Los Hermanos Dalton ya tiene preparado su próximo álbum para salir al mercado en pocas fechas. Grabado en directo y con colaboraciones como las de Josele de Los Enemigos, Hendrick Röever, o Fernando de Reincidentes, este trabajo recogerá algunas de sus más conocidas composiciones y versiones, registradas allí donde la banda ha destilado su mejor pop: subida encima del escenario. Los Hermanos Dalton ha sido uno de los primeros grupos nacionales al que se le aplicaron etiquetas como "sonido indie" o "power pop", aunque hasta la fecha sus discos no han sido, ni mucho menos, éxitos de ventas. Cantando en castellano, con temas guitarreros simplificados al máximo, la banda de Cádiz se resiste a crecer y mantiene el espíritu juvenil de sus principios.



< BYTE >

Connection

Inmpacto inminente

Nadie cuenta ovejitas a estas horas de la noche. Bueno, puede que algún despistado, alguien con el tumbo perdido, tal vez un transeunte nocturno o deambulante etílico. Sí. Algún caso sin remedio, una rara excepción en extinción. Por el contrario, la otra gran mayoría, la de navegantes y protectores de la noche, aventureros en busca de arcas perdidas, doncellas y otras sorpresas..., están esperando ahí mismo, delante de tus narices, en la autopista de al lado y a pocos kilobytes por segundo de distancia.

Solamente tienes que pisar el acelerador, pulsar un par de veces las orejas del ratón y...

Cerveza, espagueti y algún que otro rollito de primavera rodando por el enmoquetado suelo de color azul. Primera planta. Puerta izquierda. Oficina de "A.L.A.S. Infográfica". Si mi reloj de muñeca de "Mickey" no me engañaba, era casi la una de la madrugada. Las máquinas de aire acondicionado funcionaban a toda pastilla en un inútil intento de refrescar el ambiente y de disipar la niebla de "humo de cajetilla" que enturbiaba el decorado, haciéndole parecerse más a un campo de batalla recién bombardeado que a una moderna oficina de diseño y animación. Allí, atrincherados tras tres monitores de diecisiete pulgadas, estaban los culpables que habían hecho sonar mi móvil justo unos minutos después de haberme quedado dormido.

–¡Chico!, ¿en qué "galaxia" vives? ¿Es que no te acordabas del "evento"? ¡Es el mayor acontecimiento de la Historia desde que se inventó el "come-cocos"!

"Albertus", el único "terrícola" que conozco capaz de manejar simultáneamente el 3D Studio y el Autocad en ordenadores separados y uno con cada mano, me increpaba insistentemente sin despegar la vista de su pantalla de ordenador. –Dijiste que tú te encargarías de controlar el mapa de escenarios. ¡Sólo queda un minuto para el comienzo y a ti se te ocurre quedarte dormido! –prosiguió con tono caldeado–. ¿Recuerdas ya? ¡Era hoy! A la una de la madrugada. El último día de Agosto y primero de vacaciones. ¿Recuerdas? Quinientas empresas de todo el mundo elegidas al azar por sistema informático; cien de las más importantes multinacionales; cincuenta aeropuertos... ¡Hasta dos de las terminales de la Agencia Espacial Norteamericana!... ¡Y representantes del Kremlin y el Pentágono!... –añadió Ángel desde el ordenador del fondo de la habitación–.

Sí. Era cierto. Lo olvidé por completo. Todos los medios de comunicación nacionales y extranjeros habían machacado la noticia durante las últimas semanas... ¡y lo había olvidado! Incluso el mismísimo Clinton comentó algo al respecto: "...This is a great event for all the nations", dijo con una amplia "sonrisa'marketing" para su futura campaña electoral. Pero la verdad. Nunca hasta ahora se había convocado a tanta gente junta en la "red" para algo de tal envergadura. Era como "el mayor anuncio publicitario" del siglo. Publicidad para los políticos convocantes del mundo y para la multitud de empresas que presumirían en sus páginas "web" de haber participado en "la partida de videojuego más multitudinaria de todos los tiempos". Incluso no sería demasiado descabellado el pensar que este tipo de "conexiones mundiales" para el entretenimiento, podría propagar un alto espíritu de comunicación entre los países y, quién sabe si posiblemente aumentar los diálogos pacíficos y realizar las hasta ahora utópicas ideas de desarme mundial. ¿Cómo olvidé tan "insigne y corporativa partida"? Bien, ya estaba despierto y no quedaba demasiado tiempo para pensar. Apenas treinta leves segundos. Cogí un asiento al lado de Dani –el tercer soldado afincado y parapetado–, eché un trago de la coca-cola que descansaba al lado del teclado y cogí los folios del trazado del mapeado que recopilé los tres últimos días. Se barajan tres posibles programas para lanzar: «Shogo», el último de la serie «Heretic» o el fogoso «Half Life». Esto era un secreto guardado por uno de los ordenadores de estrategia del Pentágono, y no se sabría hasta el instante en que fueses lanzado a la red. Veinte segundos para el despegue... No sé si los demás estarían igual que nosotros, pero el pulso nos latía con fuerza en las sienes y los dedos nos temblaban como para tocar las castañuelas sin moverlos. Quince segundos. Auriculares pinchados en las orejas y los modems a punto de caramelo. Diez para el gran momento. Los cuatro con los ojos tan abiertos que casi contábamos los píxeles de la pantalla. El mensaje de "Listo para el Comienzo" apareció en los monitores en diez idiomas diferentes. Cinco segundos y en retroceso... Las manos nos sudaban en la espalda del ratón. Cuatro... Las chuletas de los menús de armas pegadas a las teclas de función casi resbalaban del calor. Tres... y adelante. Dos... uno... y... ¡Booom!

No dio tiempo a decir ni "¡come metralla chaval!", o "no te escondas en ese rinconcillo, cobardica!". Todo aquello explotó en una milésima como una enorme bomba de relojería. La "maraña mundial de disparos" de los miles de cacharros conectados, hicieron que la red entera ardiese como la antigua Roma. Sí. Fue "el gran apagón". Y supongo que nadie en el planeta se movió de sus asientos durante horas. Al día siguiente, y cuando el sol salió, pudimos vernos las caras llenas de tizne, los pelos erizados como punkies y un puzzle de piezas de ordenador, cable quemado y cristal esparcidos por alrededor. En la radio de baterías las noticias dijeron que en los comercios las velas y linternas comenzaban a escasear...



Rafael Rueda

HARDWARE

CENTRO MAIL
www.centromail.es











[Garantía 3 años en mano de obra] [Sistema operativo no incluido] [Windows 98, con licencia y manuales 16.990 ptas.]

START

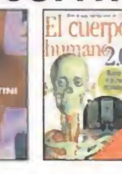
- Caja semi-torre ATX
- Microprocesador Intel® Celeron™ 128 caché
- Placa Intel® BIMINI® 440-ZX
- Tarjeta gráfica 3D (4 Mb)
- Tarjeta sonido Sound Blaster 64 PCI
- Disco duro 6.4 U-DMA2
- CD-ROM 40X
- Disquetera Sony 3,5
- Memoria 32 Mb SDRAM (100)
- Monitor 14" Digital
- Ratón Genius EasyMouse
- Teclado membrana W95

GARANTÍA 1 AÑO COMPONENTES

Intel® Celeron™ 400 MHz	99.900
Intel® Celeron™ 433 MHz	109.900
Intel® Celeron™ 466 MHz	114.900
Intel® Celeron™ 500 MHz	124.900

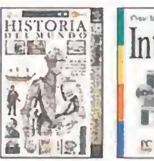
CON TU EQUIPO LLÉVATE GRATIS TODO ESTE SOFTWARE*

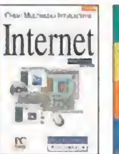


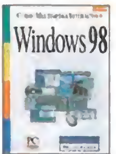












* Excepto en los modelos START y BASIC

BASIC

- Caja semi-torre ATX
- Microprocesador Intel® Pentium®
- Placa chipset compatible 440-BX
- Tarjeta gráfica 3D (4 Mb)
- Tarjeta sonido compatible Sound Blaster
- Disco duro 6.4 U-DMA2
- CD-ROM 40X
- Disquetera Sony 3,5
- Memoria 32 Mb SDRAM (100)
- Monitor 14" Digital
- Ratón Genius EasyMouse
- Teclado membrana W95



Intel® Pentium® II 400 MHz	124.900
Intel® Pentium® III 450 MHz	144.900
Intel® Pentium® III 500 MHz	189.900
Intel® Pentium® III 550 MHz	239.900

HOME

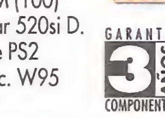
- Caja semi-torre ATX
- Microprocesador Intel® Pentium®
- Placa chipset compatible 440-BX
- Tarjeta gráfica ATI 3D Charger AGP 8 Mb
- Tarjeta sonido Sound Blaster 128 PCI
- Disco duro 6.4 U-DMA2
- CD-ROM LG-Goldstar 48X
- Disquetera Sony 3,5
- Memoria 64 Mb SDRAM (100)
- Monitor 15" LG-Goldstar 520si D.
- Ratón Genius NetMouse
- Micrófono y teclado mem. W95
- Altavoces 90w Primax.



Intel® Pentium® II 400 MHz	141.900
Intel® Pentium® III 450 MHz	161.900
Intel® Pentium® III 500 MHz	205.900
Intel® Pentium® III 550 MHz	253.900

POWER

- Caja semi-torre ATX
- Microprocesador Intel® Pentium®
- Placa Intel® SEATTLE® i440-BX
- Tarjeta gráfica ATI 3D Charger AGP 8 Mb
- Tarjeta sonido Sound Blaster LIVE! Value
- Disco duro Fujitsu 6.4 U-DMA2
- CD-ROM LG-Goldstar 48X
- Disquetera Sony 3,5
- Memoria 64 Mb SDRAM (100)
- Monitor 15" LG-Goldstar 520si D.
- Ratón Genius NetMouse PS2
- Micrófono y teclado mec. W95
- Altavoces 240w 3D



Intel® Pentium® II 400 MHz	171.900
Intel® Pentium® III 450 MHz	192.900
Intel® Pentium® III 500 MHz	237.900
Intel® Pentium® III 550 MHz	286.900

POWER DVD

- Caja semi-torre ATX
- Microprocesador Intel® Pentium®
- Placa Intel® SEATTLE® i440-BX
- T. gráfica ATI Rage Fury 32 Mb AGP TV Out
- Tarjeta sonido Sound Blaster LIVE! Value
- Disco duro Fujitsu 6.4 U-DMA2
- DVD-ROM 6X
- Disquetera Sony 3,5
- Memoria 64 Mb SDRAM (100)
- Monitor 15" LG-Goldstar 520si D.
- Ratón Genius NetMouse PS2
- Micrófono y teclado mec. W95
- Altavoces 240w 3D



Intel® Pentium® II 400 MHz	202.900
Intel® Pentium® III 450 MHz	222.900
Intel® Pentium® III 500 MHz	268.900
Intel® Pentium® III 550 MHz	316.900

AMPLIACIONES

SOFTWARE	
Windows 98	**16.990**
Microsoft Office PYME 2000	41.990
DISCOS DUROS	
Línea START/BASIC/HOME	
6.4 a 8.4 U-DMA2	2.000
6.4 a 10.2 U-DMA2	10.000
Línea POWER/POWER DVD	
6.4 Fujitsu a 8.4 U-DMA2 Fujitsu	2.000
6.4 Fujitsu a 10.2 U-DMA2 Fujitsu	6.000
MEMORIA	
Línea START/BASIC	
32 Mb SDRAM(100MHz) a 64 Mb SDRAM(100MHz)	4.500
Línea HOME/POWER/POWER DVD	
64 Mb SDRAM(100MHz) a 128 Mb SDRAM(100MHz)	9.000

TARJETAS DE SONIDO	
Línea BASIC	
De T. sonido comp. SB a Sound Blaster 128 PCI	3.000
Línea START/HOME	
De Sound Blaster 64 PCI a Sound Blaster LIVE! Value	8.000
Línea POWER/POWER DVD	
De Sound Blaster LIVE! Value a Sound Blaster LIVE!	18.000
MONITOR	
Línea START/BASIC	
14" 0,28 BR NE a 15" 0,28 BR NE	5.000
14" 0,28 BR NE a 15" LG-Goldstar 520si	7.000
Línea HOME/POWER/POWER DVD	
15" LG-Goldstar 520si a 17" LG-Goldstar 77i	27.000
15" LG-Goldstar 520si a 15" Sony	21.000
15" LG-Goldstar 520si a 17" Sony	36.000

TARJETAS GRÁFICAS	
Línea START/BASIC	
S3 Trio 64 4Mb a 975 AGP + TV	1.000
S3 Trio 64 4Mb a ATI 3D Charger 8 Mb AGP	3.000
Línea HOME/POWER	
ATI 3D Charger 8 Mb AGP a Maxi Gamer Phoenix AGP	10.000
ATI 3D Charger 8 Mb AGP a Voodoo 3 2000	18.000
ATI 3D Charger 8 Mb AGP a ATI Rage Fury 32 TV	23.000
TECLADO	
Membrana W95 a Mecánico W95	2.000

Estas ofertas sólo son válidas a la hora de adquirir un equipo nuevo

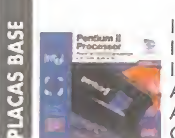


PRECIOS VÁLIDOS SALVO ERROR TIPOGRÁFICO O FIN DE EXISTENCIAS HASTA EL 30-09-99



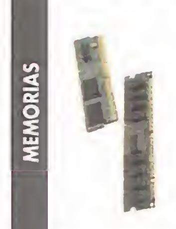
Ven a conocernos

PLACAS BASE



Intel Bimini 440ZX	19.490
Intel Muai/Murcia 440EX	24.990
Intel Seattle/Sevilla BX 2	23.990
Aopen AX59 Pro Socket 7	14.490
Asus P2BF	26.990
Chaintech 6BTM (i440-BX)	12.990

MEMORIAS



8 Mb EDO	2.490
16 Mb EDO	4.590
32 Mb EDO	10.990
32 Mb SDRAM 100 MHz	5.990
64 Mb SDRAM 100 MHz	10.990
128 Mb SDRAM 100 MHz	19.490

DISCOS DUROS



4.3 Gb. IDE U-DMA2	16.990
6.4 Gb. IDE U-DMA2	19.990
8.4 Gb. IDE U-DMA2	21.990
10.2 Gb. IDE U-DMA2	29.990
4.3 Gb. IDE U-DMA2 Fujitsu	21.990
6.4 Gb. IDE U-DMA2 Fujitsu	24.990
8.4 Gb. IDE U-DMA2 Fujitsu	26.990
10.2 Gb. IDE U-DMA2 Fujitsu	30.990

MONITORES



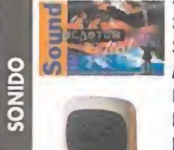
15" 520si LG-Goldstar (Dig.)	28.990
17" 760si LG-Goldstar (Dig.)	55.990
15" SM 510s Samsung	29.990
15" SM 510bt Samsung	49.990
17" SM 710s Samsung	56.990
15" CPD-110ES Sony	49.990
17" 210 Est Sony	64.990
17" VS-7 KDS	49.990
19" VS-195 KDS	82.990

TARJETAS GRÁFICAS



S3 Trio 64 4 Mb PCI	3.890
M. G. Phoenix 16 Mb AGP	16.990
3Dfx Voodoo³ 2000	24.900
3Dfx Voodoo³ 3000 AGP	34.900
3D Blaster Savage 4	22.990
3D Blaster TNT2 Ultra	39.990
Xentor TNT2	24.990
Xentor 32 TNT2 Ultra	44.990
Ati Rage Fury 32 AGP	29.990
Maxi Voodoo² P. Pack	24.990

SONIDO



Sound Blaster 128 PCI (OEM)	4.990
S.B. Live! Value PCI (OEM)	11.990
Sound Blaster Live!	29.990
Maxi Studio Isis	58.990
Primax 90w. Mediastorm	2.500
Primax 120w.	4.990
Primax 240w.	6.990
Primax 300w.	8.990
Primax Subwoofer 200	12.990

GRABACIÓN



Creative 2x2x24 IDE	38.990
Creative 4x2x24 IDE	42.990
Best Buy 4x4x24 IDE	41.990
Philips 2x2x6 IDE int.	42.990
Traxdata 2x2x24 IDE PLUS	33.990
LG-Goldstar 4x2x24 IDE	42.990
HP 8100i IDE	51.990
HP 8210i IDE	60.990
CD-R Bulk 74'	195
CD-R Bulk 80'	330

CD ROM / DVD ROM



CD ROM	
40x IDE (OEM)	7.490
48x IDE Creative (OEM)	9.490
48x IDE LG Goldstar	9.990
DVD ROM	
Creative Encore Dxr3 5x	39.990
Creative Encore Dxr3 6x	44.990
Kit Best Buy 4x24	39.990
Kit Venture 4x24+Space Jam	39.990
DVD-ROM Aopen 6x	19.490

ESCANERS



Primax C. 600p (9600)	7.990
Primax C. 1200p (19200)	9.990
Primax C. Direct (9600) USB	16.990
Primax C. D-600 (19200) USB	21.990
Primax One Touch 5300	14.990
Primax One Touch 7600	19.990
Primax Profi	29.900
Best Buy 12000 D + Diapo.	22.990

VIDEO / TV



Easy TV	13.990
Miromedia PCTV	14.990
TV Capture (Avermedia)	13.990
TV Phone 98 (Avermedia)	18.990
Video Highway Xtreme	18.990
Kit Videoc. V200 Best Buy	19.990

MODEMS



Best Buy Easy Comm 56-I	9.990
Best Buy Easy Comm 56-E	10.990
Best Buy Easy Comm 56-ER	11.990
Supra 56i PRO (PCI)	8.990
Supra 56e PRO	13.990
US-Robotics 33.6 Winmodem	14.990
US-Robotics 56k Faxmodem	16.990
US-Robotics 56e Flash	19.990
US-Robotics 56k Message M.	22.990

IMPRESORAS



Epson Stylus 440 Color	20.990
Epson Stylus 640 Color	27.990
Epson Stylus Photo 700	33.990
Epson Stylus 740 Color	38.990
Epson Stylus Photo 750	48.990
HP Deskjet 610C	17.990
HP Deskjet 695C	27.490
Lexmark 1100	10.990

Por la compra de una de estas impresoras, **GRATIS** la Enciclopedia Multimedia SALVAT '98

CONTROL PADS



Genius Gamepad G-07 Maxfire	2.495
Gravis Gamepad	2.990
Gravis Gamepad Pro	6.990
Gravis Stinger	8.990
Gravis X-Terminator	9.990
Guillemot T-Leader 3D	4.250
Interact PC Powerpad Pro	3.490
Logic 3 PC Avenger Pad	3.990
Thrustmaster Fusion Gamepad	5.990
Thrustmaster Premier Pad	3.990

JOYSTICKS



Gravis Blackhawk Digital	8.990
Logic 3 PC Phantom	6.990
Logitech Wingman	3.490
Primax Firestorm Ultrastriker	3.990
Primax Mediastorm Ultrastriker Max	4.490
Primax Raptor 3D Gamestick	7.990
Thrustmaster Combat Gear	18.990
Thrustmaster Fragmaster	9.990
Thrustmaster Top Gun	5.990
Thrustmaster Top Gun Platinum	7.990

VOLANTES



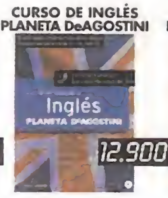
Guillemot Race Leader Force F.	16.990
Interact V3 Racing Wheel	10.990
Interact V4 FX Racing Wheel	19.990
Logic 3 Top Drive Wheel	10.990
Logitech Wingman Formula	14.990
Logitech Wingman Formula Force	28.990
Thrustmaster Force GT	29.990
Thrustmaster Formula Charger	9.990
Thrustmaster Formula Sprint	12.990
Thrustmaster Nascar Super Sport	18.990

SOFTWARE MULTIMEDIA

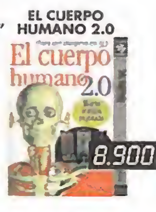
BARBIE: AVENTURAS A CABALLO



CRÓNICA DE LA HISTORIA



CURSO DE INGLÉS PLANETA DeAGOSTINI



DIV2+"CÓMO PROGRAMAR TUS JUEGOS"



EL CUERPO HUMANO 2.0



ENC. MULTIMEDIA PLANETA FOCUS '99



ENC. MULTIMEDIA SALVAT '99



ESPAÑA EN CD-ROM

4.950

LEGO LOCO

MULTIPACK: BIBLIOTECA CONSULTA PLANETA



PANDA ANTIVIRUS PLATINUM



PANDA ANTIVIRUS PLATINUM ED. PYME



PHOTO ARTIST



TALK TO ME (VERS. 2) INGLÉS PRIN./INTER.



TALK TO ME INGLÉS CURSO COMPLETO



TELETUBBIES



TELL ME MORE INGLÉS CURSO COMPLETO



WEB ARTIST



JUEGOS

NOVEDADES

CENTRO MAIL
www.centromail.es


ALPHA CENTAURI — PENT 133, 16 Mb — CD 6.795


AMERZONE — PENT 166, 32 Mb — CD 7.495

ARMY MEN II — PENT 90, 16 Mb — CD 7.495


BALDUR'S GATE — PENT 166, 16 Mb — CD 7.495


BRAVEHEART — PENT 233, 32 Mb — CD 7.495

BREAKNECK — PENT 133, 24 Mb — CD 7.495


CIVILIZATION II: CALL TO POWER — PENT 133, 32 Mb — CD 7.495


COMMAND & CONQUER ULTIMATUM — PENT 90, 8 Mb — CD 6.795

COMMANDOS: EDICIÓN ESPECIAL — PENT 166, 32 Mb — CD 8.495

COMMANDOS: MÁS ALLÁ DEL DEBER — PENT 166, 32 Mb — CD 3.995

CRÓNICAS DE LA LUNA NEGRA — PENT 200, 32 Mb — CD 7.450

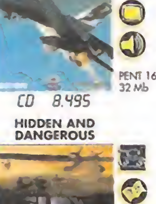
DESCENT 3 — PENT 200, 32 Mb — CD 7.495


DISCWORLD NOIR — PENT 166, 32 Mb — CD 7.495


DUNGEON KEEPER 2 — PENT 166, 32 Mb — CD 6.795

EL GUARDIÁN DE LAS TINIEBLAS — PENT 200, 32 Mb — CD 7.450

EXPENDABLE — PENT 200, 32 Mb — CD 5.795


FALCON 4.0 — PENT 166, 32 Mb — CD 8.495

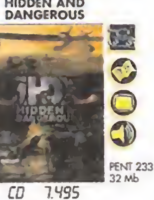
FLEET COMMAND — PENT 200, 32 Mb — CD 6.795


GET MEDIEVAL — PENT 90, 16 Mb — CD 2.995

HALF-LIFE — PENT 133, 24 Mb — CD 6.795

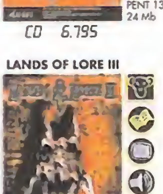
HELL-COPTER — PENT 166, 16 Mb — CD 6.795

HEROES OF MIGHT & MAGIC III — PENT 133, 32 Mb — CD 7.495

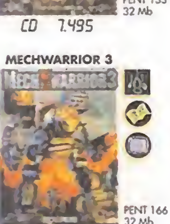

HIDDEN AND DANGEROUS — PENT 233, 32 Mb — CD 7.495

KINGPIN — PENT 233, 64 Mb — CD 7.495


KING'S QUEST VIII: MÁSCARA DE ETERNIDAD — PENT 166, 32 Mb — CD 6.795


LANDS OF LORE III — PENT 166, 32 Mb — CD 6.795

MACHINES — PENT 200, 32 Mb — CD 7.495


MECHWARRIOR 3 — PENT 166, 32 Mb — CD 7.495


NEED FOR SPEED IV: ROAD CHALLENGE — PENT 200, 32 Mb — CD 6.795

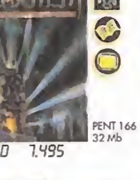
OFFICIAL FORMULA 1 RACING — PENT 90, 16 Mb — CD 7.495


PRO PILOT '99 — PENT 133, 32 Mb — CD 6.795


RAGE OF MAGES — PENT 166, 16 Mb — CD 2.995

RAINBOW SIX — PENT 200, 16 Mb — CD 7.495

RED BARON 3D — PENT 133, 32 Mb — CD 5.795



REQUIEM AVENGING ANGEL — PENT 166, 32 Mb — CD 7.495

RESIDENT EVIL 2 — PENT 166, 32 Mb — CD 6.495

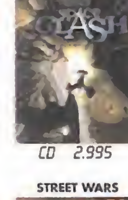
RE-VOLT — PENT 200, 32 Mb — CD 6.795

ROLAND GARROS '99 — PENT 200, 16 Mb — CD 2.995

ROLLER COASTER TYCOON — PENT 90, 16 Mb — CD 7.495

SAGA: LA FURIA DE LOS VIKINGOS — PENT 166, 32 Mb — CD 7.450

SILVER — PENT 166, 32 Mb — CD 6.795



SPACE CLASH — PENT 166, 32 Mb — CD 2.995

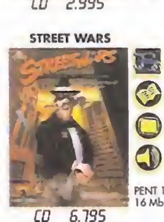

STAR WARS: EPISODIO 1 LA AMENAZA FANTASMA — PENT 200, 32 Mb — CD 6.795

STAR WARS: EPISODIO 1 RACER — PENT 166, 32 Mb — CD 6.795

STARCRAFT EDICIÓN LIMITADA — PENT 120, 32 Mb — CD 7.450

STARCRAFT: BROOD WAR EXP. SET — CD 3.995

STARSIEGE UNIVERSE — PENT 200, 32 Mb — CD 6.795


STREET WARS — PENT 166, 16 Mb — CD 6.795

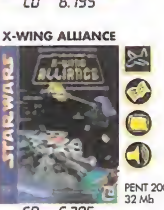

TOCA TOURING CARS CHAMPIONSHIP 2 — PENT 200, 32 Mb — CD 7.495

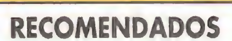

TOTAL ANNIHILATION 2: KINGDOMS — PENT 166, 32 Mb — CD 7.495

UPRISING 2: LEAD AND DESTROY — PENT 166, 32 Mb — CD 7.495


V-RALLY — PENT 166, 16 Mb — CD 4.895

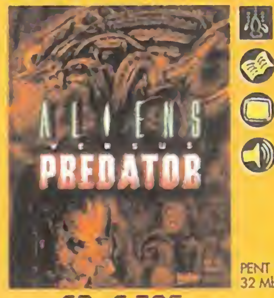
WARCRAFT II EDICIÓN LIMITADA — 486 DX/33, 8 Mb — CD 4.975


X-WING ALLIANCE — PENT 200, 32 Mb — CD 6.795



RECOMENDADOS

ALIENS vs. PREDATOR


PENT 200, 32 Mb
CD 6.795

Elige entre 3 especies con diferentes armas, capacidades físicas y objetivos. Más de 50 niveles diferentes y 12 multijugador. Entornos deformables. Combates contra enemigos con inteligencia artificial.

OUTCAST


PENT 233, 32 Mb
CD 7.495

Eres Cutter Slade, de los servicios especiales de la marina. Tu misión es encontrar y reparar la sonda para tapar un agujero negro. 6 inmensos mundos. Gran variedad de armas. Total libertad de movimientos.

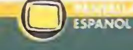
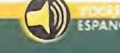
SHADOWMAN

REGALO CAMISETA


PENT 200, 32 Mb
CD 6.795

Inspirado en el cómic del mismo título, Shadowman explora un territorio aún por descubrir: la psique humana, con un concepto vanguardista de aventura de acción 3D en tercera persona cuyo protagonista desarrolla nuevas habilidades a medida que avanza la historia.

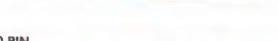
pedidos por teléfono:
902 17 18 19

 MANUAL ESPAÑOL
 PANTALLA ESPAÑOL
 VOCES ESPAÑOL
 MANUAL INGLÉS
 PANTALLA INGLÉS
 VOCES INGLÉS



JUEGOS

OFERTAS




RECOMENDADOS

DUKE NUKEM 3D



486 DX2/66 8 Mb

CD 2.995

Exterminar a los odds es el firme objetivo y actividad favorita de Duke. Sumérgete en impresionantes escenarios súper realistas con hasta 28 niveles de intensa acción. Corre, salta, nada, gatea y vuela hacia tu objetivo.

LUCASARTS LEGENDS: OUTLAWS

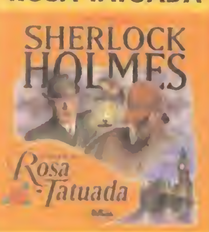


PENT 60 16 Mb

CD 2.990

Una perversa trama de corrupción y codicia. Estarás bien acompañado con tu Colt 45 de seis balas, tu rifle del 44, tu escopeta del calibre 10 y tu vieja recortada del calibre 12.

SHERLOCK HOLMES 2: ROSA TATUADA

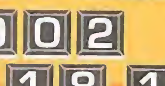


486 DX2/66 8 Mb

CD 2.990

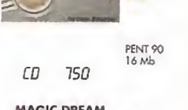
Asume el papel de este famoso detective y detén al responsable de unas terribles muertes llevadas a cabo en la Inglaterra victoriana. Fascinantes escenarios renderizados en 3 dimensiones.

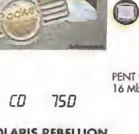


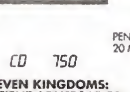


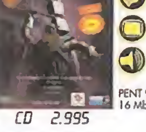
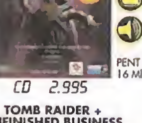
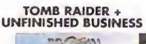
pedidos por teléfono: 902 17 18 19

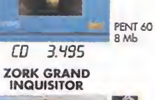
Juego	Requisitos	Precio
10 PIN BOWLING FEVER	PENT 90 16 Mb	CD 750
ATLANTIS	PENT 90 8 Mb	CD 2.995
BETRAYAL IN ANTARA	486 DX2/66 16 Mb	CD 2.495
BIRTHRIGHT	486 DX4/100 8 Mb	CD 2.495
BLADE RUNNER	PENT 90 16 Mb	CD 2.995
BROKEN SWORD II	486 DX2/66 16 Mb	CD 2.990
CRAZY DRAKE	PENT 90 12 Mb	CD 750
CREATURE SHOCK	486 SX/25 4 Mb	CD 495
DARK EARTH	PENT 75 8 Mb	CD 2.995
DIONAKRA	PENT 166 20 Mb	CD 750
DUNE	386 SX/25 4 Mb	CD 495
F/A-18E CARRIER S.F.	PENT 166 24 Mb	CD 2.995
F1 GRAND PRIX 2	486 DX2/66 16 Mb	CD 2.995
FLIGHT SIMULATOR CLASSIC	486 DX2/66 8 Mb	CD 3.990
FOOTBALL MASTERS	486 DX/33 4 Mb	CD 750
FORTUNE COOKIE	PENT 75 8 Mb	CD 750
GLOBAL DEFENDER	PENT 133 16 Mb	CD 750
GOAL	386 SX/25 4 Mb	CD 495
GRANDPRIX RACING	PENT 166 16 Mb	CD 750
HOPKINS FBI	PENT 133 16 Mb	CD 2.995
HUGO: RIO SALVAJE	PENT 75 16 Mb	CD 4.995
INCUBATION	PENT 90 16 Mb	CD 2.995
JOHNNY HERBERT'S G.P.	PENT 120 16 Mb	CD 2.995
JUGGERNAUT CORPS	PENT 90 16 Mb	CD 750
KART RACE	PENT 60 16 Mb	CD 750
LARRY VII: LOVE FOR SAIL!	486 8 Mb	CD 2.995
LODE RUNNER 2	PENT 90 16 Mb	CD 2.995
LUCASARTS LEGENDS: FULL THROTTLE	486 DX2/66 8 Mb	CD 2.990
LURE OF THE TEMPRESS	386 SX/25 4 Mb	CD 495
MAGIC DREAM	PENT 90 16 Mb	CD 750
MANIC KARTS	486 DX2/66 8 Mb	CD 495
MISSION CHAMELEON	PENT 60 16 Mb	CD 750
PACK COMPILATION DOOM/QUAKE	PENT 60 8 Mb	CD 2.995
PANZER 44	PENT 133 16 Mb	CD 1.990
PHANTASMAGORIA II	PENT 75 12 Mb	CD 2.995
POLARIS REBELLION	PENT 166 20 Mb	CD 750
POWERSLIDE	PENT 133 16 Mb	CD 2.995
RAYMAN	486 DX/33 4 Mb	CD 3.495
REDLINE RACER	PENT 133 16 Mb	CD 4.995
SEARCH AND RESCUE	PENT 90 16 Mb	CD 750
SETTLERES II	486 DX2/66 8 Mb	CD 2.995
SEVEN KINGDOMS: ANCIENT ADVERSARIES	PENT 90 16 Mb	CD 2.995
SPEED HASTE	486 DX2/66 4 Mb	CD 750
STAR WARS CLASSICS: REBEL ASSAULT I & II	486 DX/50 8 Mb	CD 2.990
STAR WARS CLASSICS: X-WING COLLECTOR	PENT 90 8 Mb	CD 3.990
SUPER KID	PENT 60 16 Mb	CD 750
THE 7th GUEST	386 4 Mb	CD 495
TOMB RAIDER + UNFINISHED BUSINESS	PENT 60 8 Mb	CD 3.495
TOMB RAIDER II	PENT 90 16 Mb	CD 3.495
VANGUARD ACE	PENT 60 16 Mb	CD 750
VERSALLES	PENT 90 16 Mb	CD 2.995
WINGSTAR	486 DX/33 4 Mb	CD 750
XENOCRACY	PENT 133 16 Mb	CD 3.995
ZORK GRAND INQUISITOR	PENT 90 16 Mb	CD 2.995



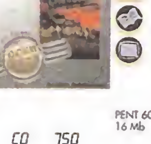
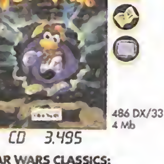


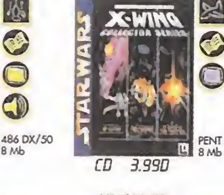



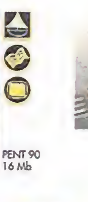








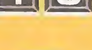
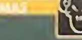
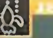
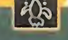
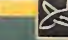
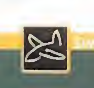
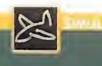
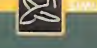
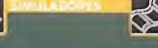
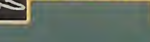
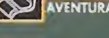





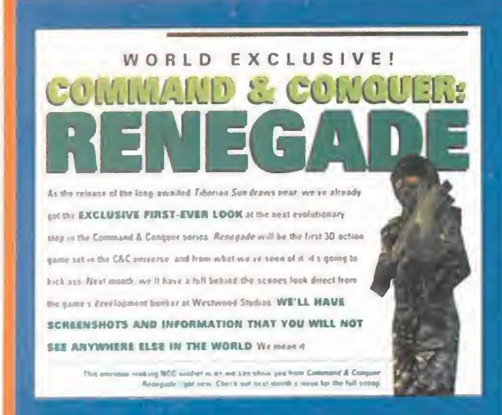








 AVENTURA GRÁFICA  DEPORTE  LUCHA   JUEGOS DE MESA   PACKS    PLATAFORMAS   ROL    ARCADE     SIMULADORES         VIDEO AVENTURA    ESTRATEGIA

THIS IS NOT HOLLYWOOD


WORLD EXCLUSIVE!

COMMAND & CONQUER: RENEGADE

As the release of the long awaited *Tiberian Sun* draws near, we've already got the **EXCLUSIVE FIRST-EVER LOOK** at the next evolutionary step in the Command & Conquer series. *Renegade* will be the first 3D action game set in the C&C universe, and from what we've seen of it, it's going to kick ass. Next month, we'll have a full behind the scenes look direct from the game's development bunker at Westwood Studios. **WE'LL HAVE SCREENSHOTS AND INFORMATION THAT YOU WILL NOT SEE ANYWHERE ELSE IN THE WORLD.** We mean it.

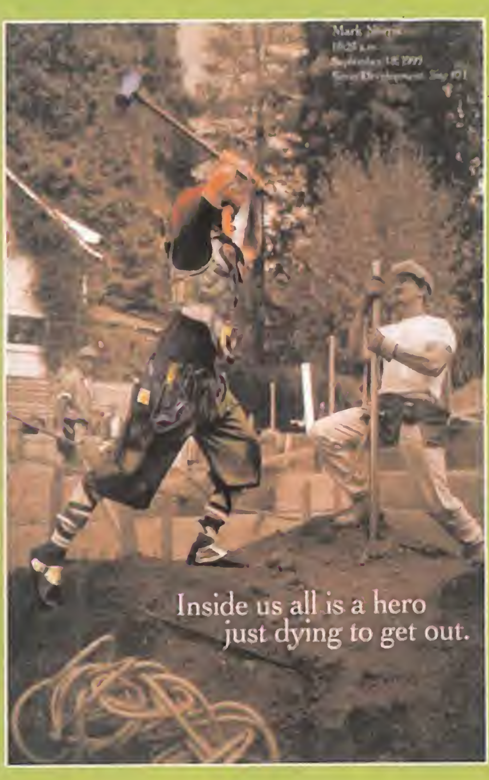
Alucinados nos quedamos al ver en la última página de una publicación americana del sector, así como escondido y sin querer llamar la atención, un adelanto para el siguiente mes de un juego del que hasta ahora no habíamos oído hablar en absoluto. «Command & Conquer: Renegade» el primer juego de la saga en tres dimensiones. De hecho, el personaje que se ve siluteado en el escaneo que hemos hecho de ese fragmento en concreto de la revista, es, ni más ni menos, que un soldado con ametralladora del N.O.D.

¿Cómo es que, cuando nadie ha oído hablar de este nuevo «Command & Conquer», hay gente que ya tiene material para hacer un reportaje? ¿Qué clase de hilos han tenido que moverse o qué relaciones mantendrán la susodicha publicación y la compañía? ¿Acaso ha habido un movimiento de maletines llenos de papeles recién salidos de la Fábrica de la Moneda y Timbre?

Desde aquí nuestra más sincera molestia por este suceso que esperemos sea aislado y no una costumbre dentro del sector que, cada vez, parece estar más dominado por una cierta red de influencias que lo único que hace es perjudicar al usuario final por la falta de información. A modo de curiosidad, ¿qué nos diría la empresa distribuidora que en teoría debería encargarse de este producto si le preguntamos sobre él?

Publicidad Alternativa

Esta graciosa y original publicidad pertenece a la nueva entrega de la saga que Jordan Mechner inició hará casi diez años con «The Prince of Persia» y que continuó bastante tiempo más tarde con «The Shadow and the Flame», y que, aprovechando la vanguardista tecnología 3D, ha sabido aportarle una nueva dimensión a las peripecias de nuestro príncipe sacado de Las Mil y Una Noches que siempre tiene que enfrentarse a su arrchienemigo, el visir Jaffar, cosiguiendo darle tanto realismo que incluso el protagonista de la publicida no sabe distinguir entre la vida real y el juego en si mismo, haciendo que el obrero que le acompaña ni siquiera pueda esperarse el enorme martillazo que va a recibir en la cabeza, aunque claro... él ve a un peligroso demonio que hay que despachar lo más rápidamente posible para rescatar a la princesita raptada. Esperemos que a nosotros no nos afecte de la misma manera el juego aunque, lo que sí hay que admitir es que realismo tiene, y mucho, así como facilidad para meternos en la aventura y creernos por unos momentos un héroe de la antigua Persi, con una alfombra mágica debajo del brazo. Si como bien dice la publicidad, dentro de todos nosotros hay un héroe esperando salir a la luz, sin duda será este «Prince of Persia 3D» el que nos permitirá hacerlo y, ¿quién sabe?, a lo mejor un día nos encontramos a una princesa de ojos verdes y con un velo en la cara esperándonos en la habitación donde tenemos el ordenador.





Formidable





La ambientación que los chicos de Fox Interactive han conseguido en «Aliens Vs. Predator», digna de un auténtico Oscar.

Esos angostos pasillos llenos de tuberías; el constante pitido del radar cuando se acerca algo; el crepitar de las ocho patas quitinosas de las crías de alien acercándose por todas partes; las luces intermitentes que solo dejan entrever los rápidos movimientos de esas peligrosas criaturas; sudor frío; nervios en tensión; respiración gadeante; miedo... miedo... miedoo. Todo, absolutamente todo lo que tiene «Alien vs Predator es alucinante.

Lamentable





Que Richard Garriot haya dicho que «Ultima IX: Ascension» va a ser el último juego para un solo jugador que va a hacer Origin, pues en vista de los beneficios que están consiguiendo con «Ultima Online», piensan dedicarse única y exclusivamente a los juegos masivos on line... Esperemos que cuando se centren de lleno en este tema, solucionen de una vez por todas el tema del lag, que tan de cabeza nos trae a todos los aficionados a esta clase de juegos, y más concretamente al «Ultima Online».

Un tironcillo de orejas para los señores de Origin por la toma de esa tremenda decisión.



Lo MEJOR del mes

La presentación de los nuevos productos de E.A. Sports, que se realizó en Vancouver, ciudad donde tiene su sede la compañía programadora. Para el evento, convocaron a representantes de los máximos exponentes de la prensa europea y durante una semana, enseñaron en primicia la creación de títulos como «FIFA 2000», «NHL 2000», «NBA Live 2000» y «Kings of Knockout». Desde la técnica de Motion Capture, hasta el desarrollo de la inteligencia artificial, pudimos ver todos los pasos que se están llevando a cabo para realizar la siguiente edición de los tan conocidos juegos.
Mención especial podemos darle a «NHL 2000», pues en esta versión podremos incluir nuestra cara en los jugadores, con una foto escaneada y un sistema de vectores de muy sencillo manejo, y «NBA Live 2000 uno de los que más ha mejorado con respecto de la anterior versión.

Humor

por Ventura y nieto



EL SECTOR CRÍTICO. MICROMANÍA. C/ Ciruelos, 4. S.S. de los Reyes. 28700 Madrid. **Email:** sectorcritico.micromania@hobbypress.es

Hace 10 años...



En el número 18 de la segunda época conseguimos que posasen para la portada dos eternos rivales que, sin embargo, parecían amigos de toda la vida. Batman y el Joker, ofrecieron su mejor sonrisa (sobre todo el segundo) para presentarnos una revista que incluía también sorpresas como «Mot», una aventura inspirada en un personaje de Azpiri, y «A.M.C.», un trepidante arcade de Dinamic en el que controlábamos a un musculoso soldado interestelar que debía enfrentarse a mil y un peligros alienígenas.

SEGUIDOR DE DOVER Y MICROMANÍA

En el número 53 de Micromanía, en esta misma sección, publicamos en "¿Qué he hecho yo para merecer esto?", la carta de un lector que, remontándose muchos números atrás, con lo que demostraba que nos seguía desde tiempos inmemoriales, hablaba acerca de un grupo que ahora está arrasando en el panorama lúdico-musical del momento. Nos estamos refiriendo a Dover, que ha puesto a la venta su último disco hace poco. La carta en cuestión no traía remite y por eso tuvimos que publicarla sin autor. Al ver su misiva en nuestra revista, José Martínez Marín, de Murcia, nos envió a toda prisa otra carta, para darse a conocer como el autor de esas líneas.

¿Cuándo... podremos disfrutar los usuarios de ordenador de la versión de «Driver»?

¿Cuánto... más vamos a tener que esperar para ver algo más que pantallas de «Diablo II»?

¿Cómo... conseguirá Activision respetar las reglas del juego de rol «Vampiro: La Mascarada» en el juego que tiene el mismo nombre?

¿Cuál... será la aceptación de «Tiberian Sun» al tener un parecido tan exagerado con su predecesor directo «Command & Conquer»?

GANADORES VOTACIONES ECTS 99

Las siguientes personas han resultado ser las ganadoras del concurso del **ECTS 99,** y cuyo premio ha sido unos **altavoces SoundArtist 200:**

Juan Rodríguez Martínez.	La Coruña
Carlos Esteban Adiego.	Zaragoza
José Carlos González Donoso.	Madrid
Pedro Pablo Azaña Martín.	Madrid
Agustín Miralles Monferrer.	Castellón
Roma Castiella Jordi.	Gerona
Javier Castilla.	Valladolid
David Villarreal Fernández.	Toledo
José Luis Silva Vadillo.	Cáceres
Ramón Moreno de los Ríos.	Madrid
Ignacio Llatser Martí.	Castellón
José Ramón Valencia Sánchez.	Cádiz
Javier Ferrandiz Paya.	Alicante
Luis Tomás Bernal.	Murcia
Mauro García Aracil.	Alicante
Jorge Serrano Sacristán.	Madrid
Sergio Gorroño Guerrero.	Madrid
Gerardo Huezo Valentín.	La Rioja
Santiago Lara Cubero.	Valladolid
Alberto Casero Gallén.	Madrid
Norman Álvarez Varona.	Burgos
Alberto Iván Martínez González.	Madrid
Francisco Soler Domínguez.	Almería
Michael Santorum González.	Madrid
Alberto Vázquez Sánchez.	Madrid

Suscríbete a Micromanía y elige tu oferta

¡Elige entre estas dos fantásticas ofertas de suscripción!

1 JOYSTICK «FIREBIRD»

12 números + Joystick 8.800 Ptas.

Suscríbete a Micromanía por un año (12 números) y consigue este Joystick «Firebird» que en las tiendas cuesta 8.800 Pesetas. ¡Prepárate para jugar en serio!



* 13 botones que controlan hasta 107 comandos de juego
* Controles de acelerador y timones de profundidad
* Ajustes listos para los juegos más populares
* Fácil instalación
* Sencilla configuración de los botones en un entorno gráfico
* Compatible con todos los juegos que soportan un joystick para PC

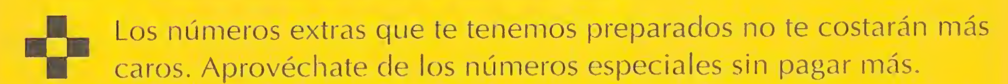
2 SÚPER DESCUENTO 25%

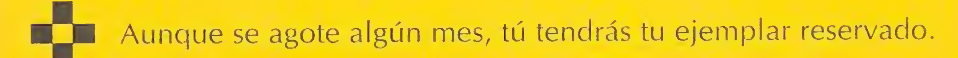
25% descuento

12 números por sólo 5.850 Ptas.

Si lo prefieres puedes suscribirte por un año a Micromanía y recibir en casa los próximos 12 números y sus CD-ROMS por sólo 5.850 Pesetas (en lugar de las 7.800 habituales). ¡Paga 9 y recibe 12!

Y además





La recibirás cómodamente en casa. Para que estés siempre informado.

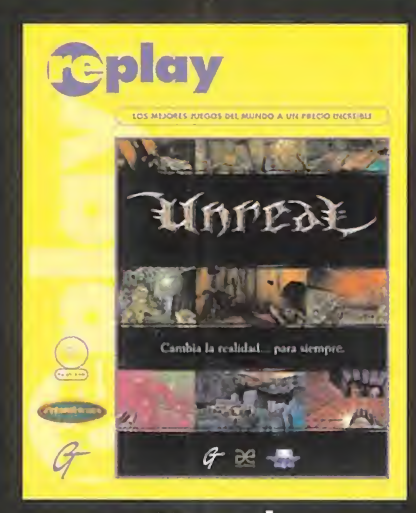
Envíanos tu solicitud de suscripción por **correo** (LA TARJETA DE LA DERECHA NO NECESITA SELLO) o llámanos de 9h. a 14,30h. ó de 16h. a 18,30h. a los **teléfonos** 902 12 03 41 ó 902 12 03 42. También puedes enviarnos el cupón por **fax** al número 902 12 04 47 o por correo electrónico en la dirección **e-mail:** suscripcion@hobbypress.es

PROMOCIÓN VÁLIDA HASTA PUBLICACIÓN DE OFERTA SUSTITUTIVA. HOBBY PRESS, S.A. SE RESERVA EL DERECHO DE MODIFICAR ESTA OFERTA SIN PREVIO AVISO





LOS MEJORES JUEGOS DEL MUNDO A UN PRECIO INCREÍBLE



Unreal



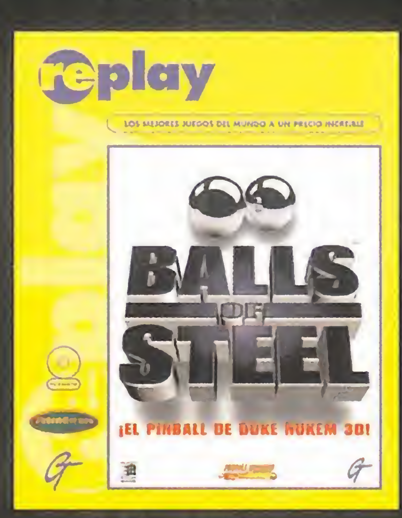
Duke Nukem 3D



Powerslide



Lode Runner II



Balls of Steel



Snowmobile Racing



Distribuye:
Friendware
Francisco Remiro, 2, edificio A
28028 Madrid
Tel. 91 724 28 80
Fax 91 725 90 81



www.friendware-europe.com

